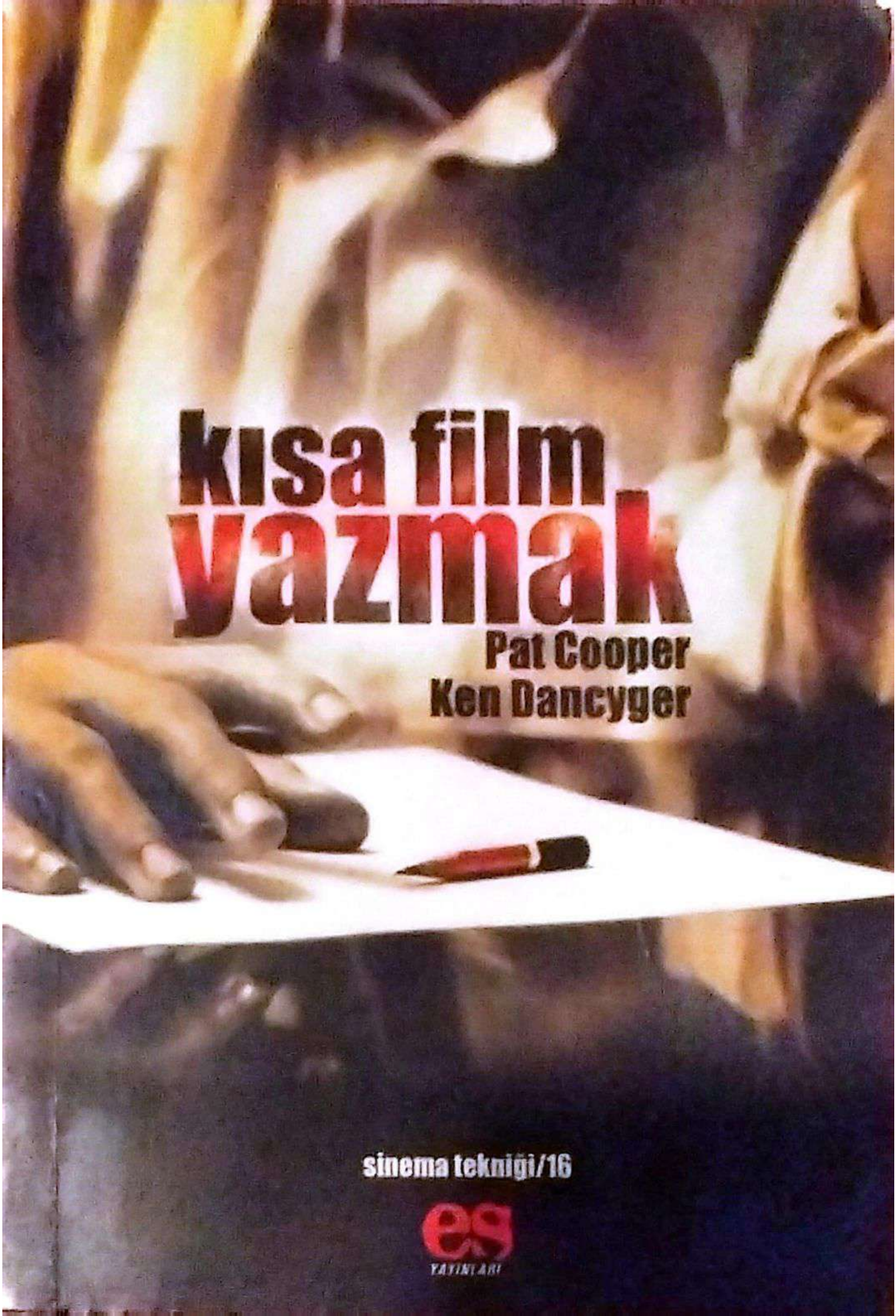

kısa film
yazmak
Pat Cooper
Ken Dancyger
sinema tekniği/16
es
YAYINLARI

Pat Cooper — Ken Dancyger

KISA FİLM YAZMAK

Çeviren: Simten Gündeş

es YAYINLARI

Sevgili arkadaşım ve meslektaşım Richard Protovin'in anısına – P.C.

Kardeşlerim Gerald ve Perry Charles'a – K.D.

İÇİNDEKİLER

TEŞEKKÜR 9

GİRİŞ 11

I. BÖLÜM: TEMEL ÖĞELER: BAŞLANGIÇ 21

1. GENEL ANLAMDA ÖYKÜ ANLATIMI 23

2. GÖRÜNTÜLERLE ÖYKÜ ANLATIMI 36

3. ÖYKÜ ANLATIMINDA SESİN KULLANIMI 53

4. BİR BAŞ KARAKTER YARATMAK VE GELİŞTİRMEK 67

5. DRAMATİK ÖYKÜ ANLATIMI 82

6. ÖZGÜN BİR KISA FİLM SENARYOSU YAZMAK 108

II. BÖLÜM: İLERİ BİR ADIM: STRATEJİ YAZMAK 127

7. ÖYKÜ ANLATMA STRATEJİLERİ 129

8. STRATEJİLERİN GÖRSELLEŞTİRİLMESİ 150

9. DRAMATİK STRATEJİLER 165

10. KARAKTER YARATMA STRATEJİLERİ 183

11. DİYALOG STRATEJİLERİ 200

III. BÖLÜM: TÜRLER : ÖYKÜNÜN OLUŞTURULMASI 213

27. MELODRAM 215

28. YARI BELGESEL 244

29. ABARTILI – DRAMA (HİPERDRAMA) 265

30. DENEYSEL DRAMA 288

EK: KISA SENARYOLAR 309

ANOTHER STORY (Lisa Wood Shapiro) 310

THE LADY IN WAITING (Christian Taylor) 321

SLEEPING BEAUTIES (Karyn Kusama) 347

THE WOUNDING Susan Emerling) 358

DEAD LETTERS DON'T LIE (Anais Granofsky ve Michael Swanhaus) 372

DİZİN 392

TEŞEKKÜR

PAT COOPER

Bu çalışma boyunca gösterdiği hoşgörü, sabır ve verdiği fikirler için nazik ortağım ve değerli arkadaşım Ken Dancyger'a teşekkür ederim. Aynı zamanda metnin taslağı üzerine yorumlarından dolayı Mary Carlson'a teşekkürlerimi sunarım.

KEN DANCYGER

Kısa film senaryosu üzerine bir kitap yazma düşüncesi öncelikle Pat Cooper'dan çıktı. Cooper'a coşkusu, anlayışı ve öğrencilerine duyduğu sorumluluktan dolayı teşekkür ederim. Ayrıca bu projeye beni de kattığı için teşekkür ederim. Kendisi muhteşem bir iş ortağı ve arkadaş. Aynı zamanda metni hazırlarken bana yardımcı olan New York Üniversitesi'nden Christina Rote ve Delliah Bond'a teşekkürlerimi sunarım. Son olarak, metnin her satırı için yaptığı akıllıca eleştirilerden dolayı eşime teşekkür ederim.

GİRİŞ

Bu yapıt, kısa film ya da video senaryoları yazmak durumundaki yapımcılar ve öğrenciler için yazılmıştır. Öncelikle, kısa film kavramıyla ilgili kimi yanlış anlaşılmaları gidermeyi ve bir kısa film tanımı yapmayı amaçlıyoruz. Bu yanlış anlaşılmalar arasında en yaygını, kısa filmin normal uzunlukta bir filmin 'parçası' olduğunu düşünmektir. Daha da karmaşığı, kısa film kavramının diğer sanat dallarındaki benzer türlerle karıştırılmasıdır –örneğin kısa öykü, tek perdelik oyun, fotoğraf ya da resim. Doğal olarak, kısa filmin diğer sanat dallarıyla yakınlığı vardır, ancak bir kısa film her şeyden önce metrajıyla özgündür ve bir film öyküsüdür –başka bir deyişle, görüntülerle anlatılan bir öyküdür; kısa öykü ya da tiyatro oyunları gibi dil aracılığıyla anlatılan bir öykü değildir.

KISA FİLM NEDİR?

Kısa film, yarım saat ya da daha az sürelidir; öyküsü drama, belgesel ya da deneysel türlere dayanır; canlı-aksiyon ya da canlandırma (animasyon) olabilir.

Burada özellikle, kısa filmin süresini yarım saatle kısıtlamak zorundayız, çünkü daha uzun filmlerde karakter ve konuda farklı özellikler söz konusudur. Otuz-altmış dakikalık filmlerde genellikle ikincil bir izlek (tema) bulunur. Bu, telefilm yapısında daha belirgindir; şöyle ki, yarım saatlik gösterimlerde bile ikincil bir öykü vardır. Öte yandan, kısa filmde karakter ve konuya tek bir yaklaşım söz konusudur.

Her türün kendine özgü anlatım biçimi vardır ve her biri bir öykü anlatır. Bu yapıtta temel olarak dramatik kısa film konu alınmıştır, ancak kısa film türünün genelde diğer türlerden nasıl yararlandığı da gösterilmiştir. Genç ya da daha az

deneyimli bir senaryo yazarının bilmesi gereken önemli bir nokta: Belgesel ya da deneysel film senaryosunda öykü herhangi bir olgu gibi görünse de, öyküsel bir biçim ve öyküsel bir amaç olmazsa olmaz. Belli öykülerde biçim öne çıkar. Post-modern deneysel filmlerde biçimin bir bağlam olduğu örneklerde bile bu, gerçekte bir öyküsel stratejidir. Belgesellerde, öykü anlatımla verilebilir. Burada, sahnede görülen bir anlatıcı kullanılabilir. Bu tür 'üçüncü kişi' yaklaşımı, film yapımcısına biçimsel bir öyküsel strateji sağlar. Ne var ki, dramatik filmlerde aynı işlevi göremez, çünkü drama deneysel türle karşılaştığında öykü daha ağır basar. Belgesel kısa film ise drama türüne göre daha çok kurguya dayanır.

KISA FİLMİN EVRİMİ

Bir sanat dalı olarak film, kısa gösterimlerle başlamıştır. Hatta, 1913 yılına dek yapılan tüm filmler on beş dakika ya da daha kısa süreli olmuştur. İlk kez D.W. Griffith'in İtalyan destanlarından etkilenerek gerçekleştirdiği *Judith of Bethulia (Bethulialı Judith)* filmiyle daha uzun filmler bir standart haline gelmiştir.

Giderek uzun film daha çok rastlanan ve ağırlık kazanan bir tür olmuşsa da, 1950'lerde televizyonun yaygınlaşmasına değin Mack Sennett'den Bowery Boys'a dek kısa komedilerin yapımı sürmüştür. TV dizileri de temelde kısa film türündedir, bir konu ya da katalitik bir olay içerir. Konu, karakterlerden birinin bu olaya tepkisi ve diğer karakterlerin de onun bu tepkisine direnişiyle gelişir. Filmler, melodramatik bir baş oyuncu ve karşıt oyuncular yaratır: Griffith'in *Battle at Elderbrush Gush* ve Charlie Chaplin'in *Tramp* filmleri bu tür kısa filmlerin ortak özelliklerini taşır. Sıradan bir karakter karmaşık olaylardan başarıyla kurtulurken, karşıt karakterleri de heyecan verici ve inanılmaz biçimlerde alt eder. En ünlü kısa filmlerden biri, 1920'lerde öyküsel filme bir tepkiyle ve

görsel sanatlarda gerçeküstücülükle (sürrealizmle) keşfedilen yeni düşüncelerden etkilenmiş bir deneme biçiminde ortaya çıkmıştır. İspanyol Katolik anlayışının ayrıntılarını da bu etkenlere katmak gerekir. *Un Chien d'Andalou (Endülüs Köpeği)* adlı bu film, Salvador Dali ile Luis Bunuel işbirliğinin bir ürünüdür. Günümüzde hala bu denli şaşırtıcı ve karmaşık bir kısa film yapılamamıştır ve bu filmdeki gibi genel anlamıyla pek de ilişkisi olmayan şoke edici bağımsız görüntülere henüz rastlanmamıştır.

Ancak bu yapıttaki amacımız açısından *Un Chien d'Andalou* filmine –genel öyküsel geleneğe karşı çıkışıyla– yalnızca bir deneysel örnek tanımı yapabiliriz. Bu filmi iyi bir kısa film senaryosu örneği olarak ele alamayız. Doğal olarak bu yürekli yapım, film ve görsel sanatlarla ilişki kurulmasında temel bir rol oynamıştır: Örneğin, gerçeküstücülük (sürrealizm) ve görsel sanatlarda giderek psikoterapinin öneminin artması gibi. Sonuçta, bu film Man Ray ve Maya Daren'in filmlerinden daha çağdaş yapımcılar olan Stan Brakhage, Michael Snow ve Joyce Wieland'a bir kaynak oluşturmuştur.

Kısa film dalındaki diğer gelişmeler, İngiltere'de John Gierson ve meslektaşları Basil Wright ile Edgar Ansty'nin, Amerika'da Pare Lorentz ile Willard Van Dyke'ın belgeselleriyle görülmüştür. Bu filmler amaca yöneliktir. ABD ekonomisinde hükümetin katılımını teşvik edici, İngiltere'de de yine hükümet politikalarını destekleyici amaçlarla yapılmış bu filmler, belli bir olay ya da belli bir karakter ve karşıt karakterler çerçevesinde dönmez. Bir siyasal bilince doğru gerçek yaşamı işleyen bir tür olarak, genel anlamda propaganda filmleri adı altında yer almışlardır.

Yine kısa filmin bir türü, Walt Disney yapımlarıyla çıkmış ve reklam filmini yaratmıştır. Bu kısa çizgi filmler, önce normal uzun filmler arasında gösterilmek üzere yapılmıştır. Beş ile sekiz dakikalık bu filmlerde belirgin kişiliğiyle tanımlanmış

bir başkarakter (fare, tavşan, kurt) ve belli bir amaç söz konusudur. Başkarakterin bu amaca yönelik çabaları karşıt karakterler ya da beklenmedik olaylarla engellenir ve bu savaşım filmin öyküsünü oluşturur. Fazla aksiyon ve çatışma/çelişki dolu bu filmler, izleyiciyi başkaraktere sempati duymaktan çok güldürme amacındadır.

Bu tür son derece başarılı olmuş, öykü anlatımı ve karakter gücüyle bir diğer tür olan reklam filmlerinin gelişimine yol açmıştır. Otuz saniye ya da üç dakika süreli bir reklam filmi, özünde bu çizgi filmlerdeki kalıpla bir öykü anlatır. Çizgi filmlerdeki öykü kalıbı, var olan bir masal, fabl ya da benzer bir örneği, kendi öyküsünü anlatmak için kullanmıştır. 1960 yılında Avrupalı film yapımcıları, uzun film yapımına giriş döneminde kısa filmden yararlanmışlardır. Bu dönemde Polonya'da Roman Polanski, *Two Men and a Wardrobe* (1958); İngiltere'de Lindsay Anderson, *O Dreamland!*(1954) ve Richard Lester, *The Running Jumping and Standing Still Film*(1959); Fransa'da Jean-Luc Godard, *All Boys Are Called Patrick* (1957) ve François Truffaut, *Les Mistons* (1958) adlı filmleri yönetmiştir. Aynı dönemde Alain Resnais, Auschwitz kampını konu alan *Night and Fog* (1955) adlı olağanüstü filmini yapmış; Federico Fellini, *Toby Dammit* (1963) ve Norman McLaren, savaş karşıtı *Neighbors* (1952) filmleriyle ünlenmiştir. Bu yönetmenler arasından yalnızca McLaren uzun film yapımına hiç girmemiş, ancak diğer hepsi uluslararası çapta uzun filmleriyle kariyerlerini sürdürmüştür.

Kısa filmden uzun filme geçiş, Amerika'da film okullarındaki öğrencilerin de tarzı olmuştur. 1960'lı yıllardan bu yana, ABD'deki film okulları önce kısa filmle başlayıp önemli yönetmenler olarak uzun filmleriyle tanınan mezunlar vermiştir. Oliver Stone, Martin Scorsese, Susan Seidelman, Martin Brest, Francis Coppola, Geoge Lucas bu başarılı öğ-

rencilerdendir. Lucas'ın *THX 1138* (1966) ve Scorsese'nin *It's Not Just You, Murray!* (1964) adlı filmleri, öğrenciler tarafından yapılmış en iyi filmlerdir. Kısa film her ne kadar uzun filme geçiş adına bir acemilik dönemi olsa da, bu örnekler en iyi filmler olarak anılır.

Bu acemilik dönemi, bugün Kuzey Amerika'daki kısa film yapımının gelişmesinin başlıca nedenidir. Pek çok yönetmen deneysel ve belgesel tarzda kısa film çalışmalarını sürdürürken, bir çoğu da uzun filme geçiş yapmaktadır. (Deneysel film yapımcılarından Bruce Elder ya da Su Friedrich, belgeselcilerden Ross McKelwee ve Barbara Kopple başlıca adlar olarak sayılabilir.)

En azından Kuzey Amerika'da kısa filmin öğrenciler için ve de son yıllarda profesyoneller için ekonomik bir zorunlulukla tercih edildiğini söyleyebiliriz. Eğitim kurumlarında da hala kısa film yapımına devam edildiği ancak eskisine göre çok daha az sayıda olduğu da görülmektedir.

Avrupa'da ise, kısa film, kültür bakanlıkları tarafından sürdürülerek ayakta kalabilen bir sektördür. Dergiler, festivaller gibi kısa filmè önem veren kimi sektörler sayesinde gelişebileceği tahmin edilmektedir. Film okulları, uluslararası boyutta kısa filme sürekli destek vermektedir. CILECT (Uluslararası Sinema ve Televizyon Okulları Birliği) Avrupa'daki film okullarına yönelik yılda iki kez festivaller düzenlemektedir. Münih'te Hochshule tarafından destek olunan film festivali ise yılda bir kez yapılır. Tel Aviv'de yılda iki kez düzenlenen Film Festivali de bu anlamda önemli bir olaydır. Tüm bu festivaller CILECT bağlantılı olup, üye okullardaki öğrencilerin yapıtlarının değerlendirilmesini amaçlar. Almanya'daki Oberhausen Festivali ve Fransa'daki Clement-Ferrand Festivali tamamen kısa filme özgüdür ve kurmaca, deneysel, belgesel ve canlandırma türlerini içerir.

CILECT dışında kısa film kategorilerinin de yer aldığı festivallerin sayısı her geçen gün artmaktadır. Chicago, Toronto, hatta Cannes kısa film gösterilerine yer vermektedir. Bu festivallerin hepsi de, ünlü yapımcıların meslek yaşamlarına atılışında önemli dönüm noktaları olmuştur. Ancak CILECT ve daha geniş uluslararası festivaller, kısa film gösterilerini uzun filme geçiş amacına yönelik bir anlayışla desteklerler. Yönetmenin kendi içinde bir doruk noktasına ulaşmak anlamının ötesinde, uzun filme başlamak olarak görürler. Yazında kısa öykünün canlılığı ve yaygınlığı düşünülecek olursa sinemada kısa film, sanatçıların mesleklerini adadıkları bir dal değildir.

Ne var ki, yapımcıların kısa film çalışmalarının –ticari boyutu her ne kadar az da olsa, kimi ülkelerde dağıtımını destekleyen kuruluşlar aracılığıyla– piyasaya sunuldukları da olur.

Yine de kısa öykücülüğün son on yılda bir Rönesans yaşadığını belirtebilir, kısa film için de yeni bir dönemin başlayacağını söyleyebiliriz. Son yılların kablolu yayınları ve kimi uzmanlık dallarındaki yeni girişimler, kısa filmin de bir Rönesans yaşayacağına dair iyi işaretler vermektedir.

UZUN VE KISA FİLM İLİŞKİSİ

Uzun filmin süre özelliği dışında belirgin öğeleri vardır. Karakter açısından, konu karmaşıklığı ve ikincil bir tema açısından 'üç-perde' yapısı olarak bilinen belli bir yapıyı karşılamak zorundadır. Pek çok ikinci karakterlerle birlikte (gangster filmi, *film noir* gibi) belli janrların kullanıldığı bir tarzdır.

Peki, kısa filmin özellikleri bunların bir versiyonu mudur? Çoğu durumda hayır! Görsel aksiyon ve karakterlerle birlikte, gerçeğin bir ilüzyonu olması açısından iki tür de birer görsel araçtır. Ancak kısa film daha yalın ve özgür bir tarzdır.

Yalın derken, karakter sayısının az oluşu ve konunun yalınlığı nedeniyle en fazla üç dört kişi çevresinde dönen kolay bir izleğin işlendiğini kastediyoruz. Bu özellikler nedeniyle, kısa filmin başkarakterinin 'sıradan' olması gerektiğini söyleyemeyiz elbette. Yalnızca bu karakterin yaratılmasında bir biçem 'tutumluluğu' gerekir. Daha açık bir deyişle uzun filmde olduğu gibi karakterin ayrıntılarına girilmesi ya da abartılması için zaman yoktur.

Kısa filmin özgür oluşundan sözederken, öykünün anlatılmasında kullanılan eğretileme ya da benzeri yazınsal öğelerden yararlanabilmesini kastediyoruz. Tecimsel (ticari) amaçlı, gerçeğe odaklanmış uzun filmlerde bunlar birer lüks sayılır. Kısa filmde en önemli gördüğümüz özelliklerden biri de, yazınsal yapıtlarla bağlantısıdır. Kısa öykü, şiir, fotoğraf, tek perdelik oyun gibi anlatımlarla benzer eğretilemeli kullanımlar kısa filmde de vardır, ancak dil aracılığıyla anlatılmaması açısından ve hareketli görselliği nedeniyle de bu tür yapıtlardan farklı olduğunu unutmamak gerekir.

KISA ÖYKÜ VE KISA FİLM SÖYLENİ (MİTOS)

Rust Hills kısa öyküyü şöyle tanımlar: "Birinin başına gelen bir şeyi anlatan öyküdür. Başarılı bir çağdaş kısa öyküde, tüm yönleriyle uyumlu bir ilişki vardır. Öyle ki, lirik şiir dışında, tüm diğer yazınsal yapıtlardan daha iyi bir uyum söz konusudur"[1]. Rust, aynı zamanda öykünün dinamikliğinden söz eder, karakter öykünün gidişi içinde yolunu bulur, ikincil karakterler azdır ve ikincil bir izlek (tema)de yoktur. Genellikle, karaktere sunulan bir seçenekle konu açıklanır ve karakter hiçbir zaman eski durumuna dönmez. Sonuç, bu seçeneği seçmek ya da seçmemekle bağlanır[2]. Rust Hills'in kısa öyküyle ilgili bu gözlemleri rahatlıkla kısa filme uyarlanabilir.

Ancak tüm kısa öykülerin kısa film için uygun birer malzeme olacağı söylenemez. Öte yandan kimileri bir uzun film için pekala uygun olabilir. Buna pek çok örnek verebiliriz: Joseph Mankiewicz'in *All About Eve*, John Sturge'ın *Bad Day at Black Rock*, Michelangelo Antonioni'nin *Blow-Up*, Fred Zinnemann'ın *High Noon*, Frank Capra'nın *It's a Wonderful Life*, Alfred Hitchcock'un *Psycho*, Stanley Kubrick'in *2001: A Space Odyssey* filmleri kısa öykülerden alınmış uzun filmlerdir[3]. Bunlar en önemli ve ünlü filmler arasındadır.

60 dakikalık PBS dizileri arasında son derece başarılı bir kısa öykü uyarlaması ise *The American Short Story*[4] olmuştur. 1970'lerde yapılan bu dizi, klasik Amerikan kısa öykülerinden dramatik filmler yaratma amacıyla hazırlanmıştı. İçlerinde en etkili olanı da, F. Scott Fitzgerald'ın *Bernice Bobs Her Hair* adlı öyküsünden Joan Micklin Silver'ın uyarlaması olan altmış dakikalık bir filmdi.

Bu bir saatlik filmlerdeki öykü ağırlığı, kısa film boyutlarını epeyce aşar. Sonuç olarak, tüm kısa öykülerin kısa filmlere uygun olduğu varsayımının yanlışlığını ve tehlikesini görürüz.

Bir kısa film senaryo yazarı, konunun basit olması ve az sayıda karakter kullanabilme gibi zorunluluklarını hiçbir zaman unutmamalıdır.

Senaryo yazılışıyla ilgili pek çok yapıt basılmıştır, ancak birkaç tanesi dışında bu yapıtların çoğu uzun film senaryolarına yöneliktir. Son yıllarda çıkan yapıtların çoğu da yapı üzerine odaklanarak daha önceki yazarların bağlı kaldığı Aristoteles biçeminden uzaklaşmıştır. Dolayısıyla, bu yapıtların kısa film senaryosuyla ilişkilendirilmesi, uzun ve kısa film yapısıyla yanlış bir benzerlik kurmaya yol açabilir. Uzun film yapısı, üç perdelik bir yapıdır. Uzun ve kısa film arasındaki bu biçim ve orantı ilişkisi önemli farklılık gösterir.

Uzun film biçiminin perde uzunluğuyla orantısı 1:2:1 biçimindedir. (I. perde otuz dakika, II. perde altmış dakika, III. perde otuz dakika). On beş dakika ile otuz dakika süreli bir kısa filmde böyle bir orantı söz konusu olamaz. Filmin aksiyonunu başlatan katalitik olay –II. perde'nin başlangıcı olarak alınırsa– filmin dörtte birinden önce gelmek zorundadır. Bir kısa filmde bu üç perde oranını uygulayacak olursak, I. ve II. perdelerin çok kısa kaldığını görürüz, çünkü öykünün kurulması (yani I. perde) çok süratle geçmek zorundadır. I. perdedeki karakterler ve ilişkiler olmaksızın, II. perdenin karmaşık olaylarının da çarçabuk geçmesi çok zordur. Bu durumda da, kısa filmde karakterin sorununu çözmesi için fazlasıyla uzun bir zaman kalır. Çoğu kısa filmde iki perdelik yapı daha verimlidir. Kısaca şunu söyleyebiliriz: Senaryo yazımıyla ilgili genel bilgiler kısa film açısından bize pek yararlı olamaz.

KİTAP HAKKINDA

Bu yapıt üç ana bölümden oluşmaktadır. Önce, kısa film senaryosunun temel özellikleri verilmiştir. Sonra yazarı bu temel noktadan öykü anlatma stratejilerine, görsellik, drama kurgusu, karakter ve diyaloglara doğru yönlendirmek amaçlanmıştır ve son olarak da öykünün oluşturulması ele alınmıştır.

Kısa film senaryosunun yazılışı organik bir yöntemdir, yazarın bir fikirle başlayıp yazdıklarını düzeltmesiyle ilgili çeşitli aşamalardan geçmesi gerekir. Yapıtta bir yazarın iyi bir senaryo çıkarabilmesi için yönlendirici alıştırmalar da verilmiştir.

Yazma konusu yetenekle birlikte teknik gerektirir. Biz ancak tekniği öğretebiliriz ve yazma konusundaki sorunlara yaratıcı çözümler getirecek alıştırmalarla uygulama yapmanızı sağlayabiliriz. Ancak, sonuçta kendi film öykünüzü diğerlerinden farklı kılacak olan, sizin özgün yeteneğiniz olacaktır.

SONNOTLAR

1. Rust Hills, *Writing in General and the Short Story in Particular* (New York: Hougton Mifflin, 1997), 1.
2. a.g.y., 1–11
3. D.Wheeler, ed., *No, But I Saw the Movie: The Best Short Stories Ever Made in to Film* (Newyork: Penguin 1989)
4. Calvin Scaggs, ed., *The American Short Story* (Newyork: Del, 1977)

1. BÖLÜM

TEMEL ÖĞELER: BAŞLANGIÇ

Öykü, duvardaki bir çatlaktan sızan rüzgara benzer; sonsuzluk duygusunu duyumsarsınız, zaman ve uzamı aşan bir hareketlilik kazanırsınız... bir öykü dünyasına girebilmek için insanın bir süre için kendi olmaktan vazgeçmesi gerekir. Bu, insanoğlu için çok önemli bir deneyimdir ve bunu değerlendiremeyen bir ekin (kültür) hemen hemen yoktur.

PAUL ZWEIG, *The Adventurer*

I
GENEL ANLAMDA ÖYKÜ ANLATIMI

Küçücük bir bebek, çevresini tanımak için gözleriyle bulunduğu yeri fıldır fıldır tarar. (Ben neredeyim? Karşımdaki kim? Burada neler oluyor?) Evet, insanoğlu gözünü açtığı andan bu yana çevresini tanımak ve çevresinde olup bitenlere bir anlam verebilmek için büyük bir merak duyar. Öyküler yaratmak ve bu öyküleri süslemek de bu gereksinimden doğar. İnsanların kendi kendilerine ve birbirlerine anlattığı ilk öyküler, yeryüzünün oluşumuyla ilgili öykülerdir. Dünya bu yaşadığımız biçime nasıl gelmiştir?

TANIM

Otuz dakika ya da daha kısa süreli bir kısa film senaryosunun yazılması konusundaki bu yapıtın en başında öyküyü, "bir insanın başına gelen olayların anlatılışı" olarak tanımlayacağız. Bu 'herhangi bir insan', öykünün başkarakteridir. Başına gelen olayın nedenleri de öykünün konusudur. Romancı E. M. Forster *Aspects of the Novel* adlı yapıtında çok etkili bir örnekle bu süreci açıklamıştır: "Kral öldü ve ardından kraliçe öldü." Bu bir tümcedir. "Kral öldü ve ardından kraliçe üzüntüsünden öldü." Bu bir konu anlatımıdır.[1] Kısa film senaryosu, kısa öykü gibi konusu fazla karmaşık olmadığı sürece başarılıdır. Bir kişinin yaşamında belli bir andaki durumuyla ilgili bir bilgi verilir; kısa filmde bu, bir olay zincirine yol açacak dönüm noktasıdır.

ÖYKÜLER BİZE NE VERİR?

İnsanlık tarihinin en başından beri öyküler bize dünyayı tanımanın çeşitli yollarını sunmuştur. Bir ateşin çevresinde büzüşmüş oturan insanlar, bir pazar yerinin kalabalığında ve sıcağında alışveriş yapan insanlar, bir kralın sofrasında oturmuş insanlar, bir sinemanın karanlık salonunda film izleyen insanlar... Öteki insanların harikulade yaşamları, gülünç deneyimleri ya da korkulu olayları konusundaki öykülerini dinlemeye doyamayan insanlar. Evet, kahramanların serüvenlerine kapılıp gideriz. Akilleus, Corleone, Kansaslı Dorothy ya da herhangi bir kahramanla birlikte neredeyse onun yaşadıklarını yaşarız. Bir öykünün bizi oyalaması, eğlendirmesi ya da bir şey öğretip esinlendirmesi kendimizi bu gerçek ya da sanal karakterlere verebilme yeteneğimize bağlıdır. Paul Zweig'ın, *'Bir öykü dünyasına girebilmek için insanın bir süre için kendi olmaktan vazgeçmesi gerekir'*[2] sözleri işte bu yeteneğimizden söz etmektedir.

Başka insanların öykülerini dinlemek isteği, insanoğlu için günümüzde de geçmişte olduğu denli güçlü bir istektir. Artık gelişmiş dünyamızda öykülerin anlatımı yalnızca ağızdan ağıza ya da basılı malzemelerle değil, film ve televizyon gibi araçlarla insanlara ulaşmaktadır. Evimizde oturduğumuz yerde, haberlerden ya da röportajlardan pek çok insanın yaşamıyla ilgili bilgi ediniriz. Güldürü dizileri, yerel polis karakollarıyla ilgili günlük olaylar, insan kurtarma belgeselleri ya da yarı-belgesel (doküdrama) dediğimiz yayınlar ve öykülerden birçok şey öğreniriz. Aydın izleyici kimliğimizle kimi yinelenip duran ve sıkıcı senaryolardan, abartılı oyunculardan, izlencelerin yaratıcı olmamasından yakınsak da günlerce ya da haftalarca neredeyse yıllarca bu dizileri –öykülere duyduğumuz açlıkla- izlemeyi sürdürürüz.

Büyük düşünür Aristoteles, oyun yazma sanatını anlattığı

Poetika adlı yapıtında şöyle der: "İçlerindeki acıyı duyumsayarak izlediğimiz şeyler, ince bir sadakat ile sunulduğunda, üzerinde düşünmemizi sağlayarak haz verir... Bunun nedeni, yine öğrenmenin bize verdiği hazdır. İster büyük bir düşünür, ister sıradan bir insan olalım."[3]

Düşünür ve biyolog, aynı zamanda da sahnede ya da gerçek yaşamda insan davranışlarını gözlemleyen Aristoteles'in, Yunan ağlatılarına (trajedi) ilgisi yalnızca bu yapıtların içeriğiyle sınırlı kalmamıştır. O, izleyicinin tepkileriyle de ilgilenmiştir. Bir izleyici için izlediği şeyi takdir etmenin hazzı "kavrayıp anlayabilmektir". Aristoteles'in bu sözleri günümüzde de geçerlidir. İki bin yıl önce bu Yunan ağlatılarının izleyicileri gibi, günümüz izleyicisi de insanla ilgili bir şeyleri kavrayıp anlayabilme isteğiyle yanıp tutuşur.

MASAL, SÖYLEN (MİTOS) VE FİLM TÜRLERİ

İlk söylenler, daha çok insanların tanrılarla ilişkisini anlatırken, masal ve söylenceler (efsane) daha çok yaşadıkları dünyanın doğaüstü güçlerine yöneliktir - cadılar, devler, cüceler, konuşan hayvanlar ya da büyü ve büyülü nesneler gibi. Her türlü anlam, düşünce ve duyguların bir anlatım bulmasıdır. Söylen yaratmanın öyküsel film yapımında –başlangıçtan bugüne– önemli bir konum bulması bu yüzdendir.

Ağızdan ağıza değişerek günümüze kadar gelen söylen ve masallar gibi, film türlerindeki öyküler de yazarlar ve yönetmenlerin anlatımıyla değişime uğramıştır. İlk 'western' ve komedi filmlerindeki Tom Miks gibi tek-boyutlu kahraman anlayışından, *Unforgiven* adlı filmde Clint Eastwood'a kadar, Charlie Chaplin'in *Modern Times* adlı filmindeki 'masum' tiplemesinde cılız bir adamın dev bir makineyle boğuşmasından, Woody Allen'in *Annie Hall* adlı filmdeki dev istakozla boğuşmasına; *Maltese Falcon* filmindeki özel de-

dektif Sam Spade'den *Chinatown* filmindeki özel dedektif Jake Gittes'e kadar anaörnek (arketip) öykü aynı kalmış, ancak temeldeki söylenin anlamı toplumların değişimiyle koşut biçimde değişime uğramıştır.

Bu tür değişimlerle uyarlamalarda başarılı olabilmek için senaryo yazarlarının öncelikle, kendi türlerindeki klasik filmleri iyice araştırmaları gerekir. Öğrencilerin en sevdiği tür olan yansılamaların (parodi) yazılışında da, sinema kalıtıyla günümüze gelen benzer türlerin aynı biçimde incelenmesi zorunludur.

Kısa film senaryosu için iki en önemli anaörnek yapı, en eski öyküsel biçimlerden kaynaklanmış ve bu temel öyküler kısa filme en uygun malzeme olmuştur: Yolculuk ve ritüelle ilgili iki türde inceleyebileceğimiz temel öykü biçimi vardır.

Zihninizde netleşmiş bir başkarakter varsa, bu karakterin durumu ve neyin peşinde olduğu konusunda bir düşünce geliştirebilirseniz, iyi bir başlangıç yapabilirsiniz. Şimdi, bu iki yapıdan birini seçerek öykünüzün sizi nereye taşıyacağını göstermek istiyoruz.

YOLCULUK YAPİSI ÖRNEKLERİ

Bu yapıyı çok farklı biçimlerde kullanan New York Üniversitesi'nden iki öğrencinin senaryosunu yazıp yönettiği ödüllü iki kısa film *Going to Work from Brooklyn in the Morning* (Phillip Messina) ile *Champion* (Jeffrey D. Brown) adlı filmlerdir.

İlki, işe gitmesi gerektiği halde bunu hiç istemeyen bir adamın öyküsünü anlatır. Önce komik ve acı bir biçimde yataktan kalkma savaşımını izleriz. Takım elbisesini giyer, kravatını takar, kapıdan çıkar ve Manhattan'a giden metroya biner. Başkarakterin sıkıntısını duyumsamamıza karşın filmi izlerken güleriz. Komedi ve drama arasında gidip gelen başarılı bir filmdir.

Kalabalık metronun içinde mutsuzca yoluna devam eden karakterimizin gözüne bir an, tam karşısında oturan hoş bir genç kadın takılır. Kadın hemen başını çevirir, adam onu yan yan süzmeye başlar. Kadın onun bu durumunu fark eder ve başını sallayarak kaşlarını çatar. Adam kendi kendine söylenerek kadını izlemekten vazgeçer. Bir sonraki durakta her ikisi de inerek aktarma yapacakları metroyu beklemeye koyulurlar.

Adam o arada bir ciklet makinesine para atar, makine parayı alır, ancak cikleti vermez. Adam sinirlenerek makineye birkaç kez vurur ve avucuna bir ciklet düşer. Şaşırmıştır ve filmde ilk kez gülümser. Ciklet paketini açıp çikleti ağzına atacakken makineden yansıyan kadının görüntüsü dikkatini çeker. Kadın da gülümsüyordur. O anda izleyici olarak –tıpkı adamın duyumsadığı gibi- yüreğimizde bir hafifleme hissederiz. Artık başkarakterin şansı dönecektir.

Filmin devamında onun beceriksiz ve gülünç durumlara düşerek kadını izleyişi verilmiştir. Adam sonunda fabrikaya benzer kalabalık ve yoğun tempolu işyerine varır ve sekiz saatlik günlük çalışmasına başlar. Filmde sıradan bir günlük yaşam, bir yolculuk öyküsüne dönüşmüştür.

Champion adlı öbür film New York Central Park'ta geçer. Komik bir adamın jimnastikçi genç bir kıza aşık olduğu filmde, adam önce park girişindeki tahta bir engeli aşmaya çalışır, ancak türlü savaşımlardan sonra beceremeyip engelin çevresinden dolaşmaya karar verir. Parkta gezinirken, spor salonunda kıvrak bedenli bir genç kadının jimnastik hareketlerine hayran kalarak bir yere oturup onu izlemeye başlar. Kadın salondan çıktıktan sonra adam onun peşine düşer. Ancak sürekli engellerle karşılaşır. Bisiklete binen bir çocuk, futbol oynayan gençler ve sonunda yaya geçidinde ayağının bir çukura girmesiyle kadını kaybeder. Topallaya topallaya

yoluna devam eder. Dört bir tarafa bakınarak kadını aramayı sürdürür, oysa kadın gözden kaybolmuştur.

Ertesi sabah horozlar ötmeden spor salonuna gider. Derken, genç kadın gelir ve jimnastiğini yapar, salondan çıkar. Başkarakterimiz de peşinden yola çıkar. Kadın bir ara eşarbını düşürür, bizimki hemen eşarbı yerden alıp okşar ve kadının arkasından koşmaya başlar. Tam kadına yetiştiğinde bitirme çizgisine doğru koşan bir takım gencin arasında kalır. Sonunda kadın, gizemli bir biçimde eşarbı bulduğunda, kendi kendine gülümser. İzleyici olarak biz de kadın gibi, eşarbı oraya kimin bıraktığını tahmin edebiliriz ve yarının umuduyla mutlu oluruz.

Nitekim ertesi gün, filmin sonunda, başkarakterimiz yine parka gelir ve büyük bir güç ve beceriyle tahta engelin üstünden atlar, fondaki İrlanda ordusunun marşına ayak uydurarak neşeyle yürümeyi sürdürür. Sıradan bir çiftin öyküsü, sevgilisinin peşine düşen bir aşığın yolculuk öyküsüne dönüşmüştür.

Champion filmi, ilk filmin yapısıyla benzer olmasına ve benzer bir konuyu işlemesine karşın, başkarakteriyle. Susanne Langer'in "duygu" ya da "duygu-tonu" olarak adlandırdığı öğesiyle önemli bir fark yaratır.[4]

RİTÜELSİ YAPIYA ÖRNEKLER

Sleeping Beauties(Uyuyan Güzeller), on beş ve on altı yaşlarında iki kız kardeşin hayallerinde yarattıkları genç erkeğin gerçeğe dönüşmesini anlatan bir öyküdür. Film, iki kardeşin yatmaya hazırlandıkları sahneyle başlar. Büyük kız kardeş Iris, kardeşi Lucy'nin saçlarını fırçalamaktadır. İki kardeşin arasındaki benzerlik izleyicinin dikkatini çeker, ikiz gibidirler.

Iris biraz sonra bir sigara yakar ve iki kardeş tek bir sigarayı paylaşarak içerler. Iris hayallerindeki ideal erkekle ilgili

düş kurma saatinin geldiğini söyler; bu, her akşam yaptıkları ritüel bir olaydır. İdeal erkeğin yaratılmasında, iki kız kardeş adım adım aynı tipi tanımlarlar. Yalnızca göz renginde anlaşamazlar ve bu konuyu öylece bırakıp el ele uykuya dalarlar.

Gece ilerler ve odanın içine ay ışığı vurur. Kızlar sanki cama bir taş atılmış gibi uykularından fırlayıp pencereye koşarlar. Üçüncü kattadırlar. Aşağıda Harley-Davidson motosikletiyle genç bir delikanlı onlara bakmaktadır. "Hanginiz motorla gezmek ister?" diye sorduğunda, kızlar şaşkına döner. Ancak Iris, kardeşi Lucy'ye dönerek henüz onunla buluşmak için 'erken' olduğunu söyler, çünkü ideal erkek figürü henüz 'tamamlanmamıştır'. Lucy ikisinden birinin yine de onunla gitmesi gerektiğini söyler ve seçimi ablasına bırakır. Iris, "Sen git" der ve camda onu bekleyeceğini söyler. Lucy hülyalı bakışlarla duvardan aşağı demir parmaklıklara tutunarak iner, sonra yukarıya ablasına seslenerek delikanlıyı tarif eder ve motora biner. Iris bunun haksızlık olduğunu haykırırken, Lucy ile motosikletli delikanlının karanlığa doğru gözden kayboluşunu görürüz.

Iris evde uyuyakalır ve rüyasında kız kardeşiyle genç delikanlının birbirlerine sarılışlarını görerek uyanır. Kız kardeşini eve dönmesi için çağırır. Lucy o anda aşağıda görünür ve tekrar parmaklıkları tırmanarak odasına çıkarken motosikletli genç uzaklaşır. Iris kardeşine neler olduğunu sorar, ancak Lucy kaçamak yanıtlar verir. İki kardeş yeniden yatsa da bu kez Iris kardeşinden uzak durur. Bir süre sonra Lucy ona yanaşır, yanına uzanır ve ona seslenir. Iris uyuyormuş gibi yaparak yanıt vermez. Bu filmde iki kız kardeşin hayallerinde yarattıkları genç bir aşığa benzeyen anaörnek (arketip) figürün gerçekleşmesiyle ritüel tetiklenmiştir.

Film, "düşün gerçekleşmesi" çevresinde döner. Bu tür öykülerin çoğundan değişik biçimde başkarakter (Iris) karşı-

sına çıkan olanağı reddeder ve kız kardeşinin bu olanağı yakalamasından dolayı acı çeker.

Coğrafi konuları işleyen ünlü Jean Rouch tarafından senaryosu yazılıp yönetilmiş *Gare du Nord* adlı film, yine bir ritüelsi durum örneğidir. Rouch bu türü, farklı coğrafi alanları bulmak amacıyla kullanmıştır ve Paris'in değişik yerlerinde geçen altı kısa öyküden birini konu almıştır.

Film küçücük bir apartman dairesinde, bir çiftin sabah işe hazırlanmak üzere giyinirken bağrışmalarıyla başlar. Kahvaltı sofrasına doğru gelirlerken tartışmaları sürmektedir. Bu noktada genç ve çekici kadının oturdukları apartman dairesinden hoşnut olmadığını izleyici anlar. Kadın, tombul ancak kendisiyle barışık, kocasından da hiç memnun değildir. Tümüyle sıkıcı bu yaşamdan bıkmıştır. Serüven ve lüks arayan romantik bir kadın olmasına karşın, kocasının hayal gücü yoktur, sıradan ve düz bir insandır.

Kadın, bir tabutu andıran karanlık bir asansörle aşağıya iner ve kendini pırıl pırıl gün ışığına doğru atar; o sırada, şık bir araba neredeyse ona çarpacakken acı bir fren sesiyle durur. Arabadan ince, zarif ve oldukça açık tenli bir adam fırlar, kadından binlerce özür dileyerek durumu abartır. Bu noktadan başlayarak *cinema-verité (sinema gerçek)* türünde çekilen film, bir peri masalına dönüşür. Yabancı adam, kadını gideceği yere götürmeyi teklif eder. Kadın bu teklifi reddederek yürümek istediğini söyler, adam da ona eşlik etmek ister. Kadın kayıtsız görünerek kabul eder. Dolambaçlı tren raylarının üzerinden geçen bir köprüde yürümeye başlarlar. Adam kadına sorular sorarak bir konuşma başlatır. Kadın yaşamından apayrı düşleri olduğundan söz eder, adam onun isteyebileceği her şeyi vereceğini söyleyerek kendisiyle gelmesini söyler. Kadın duraksar, sonra reddeder. Tüm umutları yok edecek trajik bir el hareketiyle her şeyi sonlandırır. (Doğaldır, bütün peri masalları mutlu sonla bitmez.)

Sleeping Beauties filminde olduğu gibi ritüelsi durum, yine örnek figürün gelmesidir ama burada ideal erkek figürü, Ölüm Meleğini temsil eder. Filmin sonu tam anlaşılmaz, ancak başkarakterine gerçekle yaşamak ya da düşleriyle ölmek gibi iki seçenekten birini sunmaktadır.

Başkarakterin yaşamı içinde bir düşün gerçekleşmesi, yani ritüelsi durum yapısı, kısa filmlerde yolculuk yapısından çok daha yaygın olarak kullanıldığından, burada bir örnek daha vermeyi uygun görüyoruz. Ancak bu, oldukça değişik bir örnek olacak. Laurie Craig tarafından senaryosu yazılarak yönetilen *Grease Monkey* adlı film, II. Dünya Savaşı'ndan hemen sonra ABD'de bir kırsal kesimde geçer. Askerler evlerine dönmektedir. Bu başkarakterler on sekiz-yirmi yaşlarındadır. Kasaba yolunda küçük bir benzin istasyonunun durağan birkaç çekimiyle başlayan film, üstü başı yağ içinde bir işçiyi bir arabanın altına yatmış tamir yaparken gösterir. Adam yüksek sesle müzik dinlemektedir. Derken bir müşteri istasyona gelerek adamın başına dikilir ve "Arabam neden hala hazır değil?' diye bağırmaya başlar. Tamirci tekerlekli bir platform üzerinde sırtüstü yatmış halde kayarak arabanın altından çıkar ve aynı şiddetle savunmaya geçer. Bu anda izleyici ve müşteri, tamircinin bir kadın olduğunu görür. Bu arada kızın babası sahneye girer ve müşteriyi yatıştırmaya çalışır. Müşteri gittikten sonra, baba kızına erkek kardeşinin onları ziyaret etmeye geleceği müjdesini verir.

Tamirci kızı bir sonraki sahnede gördüğümüzde, 1940'ların tipik bir genç kızı havasındadır. Asker ağabeyin eve geri dönüşü için annesiyle evi temizleyip yemek hazırlıkları içindedir. Bu arada, annesiyle babasına bir meslek lisesine gitmeyi planladığından söz eder. Bu, her ikisini de kızdırır.

O sırada kapıya bir kamyonet gelir. Kamyonette hala üniformaları üzerinde olan askerler (ve ağabey) ile şık giyimli

kızlar vardır. Tamirci kız karakterimiz, diğer kızlar kadar iyi giyimli değildir. Ancak onlarla katıldığı piknikte delikanlılardan biriyle ilk andan birbirlerine vurulurlar. Kız ona, ağabeyinin yokluğunda benzin istasyonunda tamircilik yaptığını anlatır. Delikanlı da bunu kendisine karşı kullanmayacağını söyler. Gölün kenarında oturmaktadırlar. Delikanlı kızı kendine çekerek ateşli bir biçimde öper. Kız onu göle iter, delikanlı kızı da birlikte sürükler. Derken, piknikten dönüş sahnesine atlanır ve kamyonet çalışmaz. Çok uğraşsalar da gençlerden hiçbiri başarılı olamaz. Sonunda tamirci kız karakterimiz boşta kalmış bir teli yerine bağlar ve sevgilisi olacak delikanlı da gaza basar ve kamyonet çalışır.

Ardından tamirci kız ile ağabeyini benzin istasyonunda görürüz. Ağabey, kardeşine artık bu işleri yapması gerekmediğini söyler, kendisi geri gelmiştir ve işinin başına geçecektir.

Oğullarının eve dönüş partisinde, yine tamirci kızın meslek okuluna gitme konusunda tatsızlık çıkar. Kızın giderek bu kararından cayacak denli morali bozulmuştur. Filmin doruk noktası, kızın ağabeyinin bir müşteriyle konuşmalarına kulak misafiri olmasıyla gelişir. Ağabey istasyonu geliştirme planları içindedir. Müşteri de onu heyecanla destekler: 'Evet, İnsan ne yapacağını bilirse..."

Genç kız omuz silkerek içeri girer ve okula yazılmak için aldığı formu doldurmaya koyulur. Filmin devamı bir aşk öyküsü ve aynı zamanda da genç kızın amacına doğru savaşmasıyla gelişir.

Bu film otuz dakika olduğu için senarist, ikincil bir konuyu daha işleyebilmiştir. Başkarakterin amacı film boyunca çok açıktır: Bir meslek okuluna gitmeyi istemektedir. Buna dayanarak, senarist/yönetmen ikincil bir konuyu geliştirmeden on beş dakikalık bir film de yapabilirdi. Roman yazarı ve eleştirmen Italo Calvino *Readers, Writers and Literary Machines* adlı makalesinde, "Masal yazarı küçük tümceleri ve görün-

tüleri bir araya getirmiştir" der. "Ailenin küçük oğlu ormanda kaybolur. Uzakta bir ışık görerek çocuk oraya doğru yürür, yürür... Masal, çocuğun nereye gittiğine yönelik tümcelerle bir merak içinde devam eder. Henüz söylenmeyen, yalnızca belli belirsiz duyumsanan bu beklenti sırasında insan yiyen bir cadının ortaya çıkmasıyla izleyici allak bullak olur. Ormandaki söylen/mitos bir rüzgarın verdiği ürpertiyle son bulur.[5]

Erkek ya da kız, hepimiz 'evin küçük çocuğu' sayılırız. Ve iyi anlatılan bir öyküyü dinlerken, okurken ya da izlerken bir cadının çıkışıyla bizi ürperten olgu, Aristoteles'in deyişiyle, duygu ve düşüncelerimizin karışımıyla ulaştığımız 'fark etme noktası' dır. Yukarıdaki masalda "Tümce" yerine "İmaj" ya da "Görüntü" sözlerini kullanırsak, öğretmenler olarak, bizim söylenleri ve peri masallarını acemi bir kısa film senaryo yazarı için ne denli yararlı bulduğumuzu anlayabilirsiniz. Acemi bir senaryo adayının, "gerçek" bir yazar olmadan kendini film yapımcısı sanmaması gerekir.

İLK ÖDEV

Birbirinden çok ayrı iki karakter seçip yaşamlarını kısa tanımlamalarla, geniş zaman çekimini kullanarak yazmayı deneyin. Seçtiğiniz karakterlerin sizi ilgilendiren tipler olmasına dikkat edin, düştükleri durumlar konusunda bilginiz olmasına da özen gösterin. Her tanımı, karakterin durumunda bir değişiklik yaratacak bir olayla sonlandırın. *Yolculuk* yapısı için bir kısa senaryo yazdığınızı düşünerek bir sinopsis kurun. İkinci çalışmanızı da *ritüelsi durum* yapısı için bir senaryo yazdığınızı düşünerek kurun. Bu noktada konuyla fazla uğraşmayın, yalnızca aklınıza gelen kimi düşünceleri ileride kullanmak üzere kısaca yazın.

Burada tanımladığımız kısa filmlere esin verecek birkaç örnek verelim:

Büyük kentte bir kurye, bisikletini çılgın bir hızla sürmektedir. Yayalara, taksi şoförlerine aldırmaksızın teslimat noktalarında sabırsızca durup yoluna devam etmektedir. Kalabalık yolda, bir araba bisiklete çarpar ve bir süre hızını kesemediği için bisikletle birlikte sürüklenir. Bisiklet ve sürücüsü havada takla atarak yere düşer. Bisiklet sürücüsü şaşkın ve kanlar içinde kalkıp kaldırımda yürüyen kalabalığın içine karışır. Kimsenin ona aldırdığı yoktur. Sonunda biri durup onunla ilgilenir, parçalanmış bisikletini alır ve kaldırımın kenarına onunla birlikte oturur.

Dokuz yaşlarında bir kız çocuğu kendisine hükmeden bir ağabeyi ve sürekli kavga eden ana babasıyla bir varoşta yaşamaktadır. Sofrada ailenin kavgalarına dayanamadığı için bir an önce masadan kalkar ve camın kenarına oturup komşu evi izlemeye başlar. Neşeli, mutlu bir aile akşam yemeği yemektedir. İzlediği evdeki konuşmaları pek duyamaz, ancak mutlu mutlu onları izler. Bir gün dolapta bir şey ararken bir dürbün bulur ve dürbünü gizlice alır.

Bu ödev birkaç gününüzü alabilir ve birkaç taslak yapabilirsiniz. Bu kitaptaki her ödev ve alıştırma, özgün bir senaryo yaratabilmeniz için verilmiştir. Tuttuğunuz notları ve tamamladığınızı düşündüğünüz yazılarınızı bir dosyada bulundurup saklamanız yararlı olacaktır.

SONNOTLAR

[1] E.M. Forster, *Aspects of the Novel* (New York: Harcourt, Brace and World, 1927), s. 86.

[2] Paul Zweig, *The Adventurer* (New York: Basic Books, 1974), s. 84-85.

[3] Aristotle, *Poetics*, ed. Francis Fergusson, çev. ve giriş. S.H. Butcher (New York: Hill and Wang, 1961).

[4] Susanne K. Langer, *Problems of Art* (New York: Charles Scribner's Sons, 1953), s.15.

[5] Italo Calvino ve Patrick Creagh, çev., *The Uses of Literature* (New York: Harcourt, Brace, Jovanovich, 1986), s. 18.

BU BÖLÜMDE TARTIŞILAN FİLMLER

Woody Allen'ın yönettiği *Annie Hall*, 1977.
Jeffrey D. Brown'ın yönettiği *Champion (Şampiyon)*, 1978.
Roman Polanski'nin yönettiği *Chinatown*, 1974
Jean Rouch'un yönettiği, *Six in Paris'ten Gare du Nord*, 1965.
Phillip Messina'nın yönettiği *Going to Work in the Morning from Brooklyn*, 1967.
Laurie Craig'ın yönettiği *Grease Monkey*, 1982.
John Huston'ın yönettiği *The Maltese Falcon (Malta Şahini)*, 1941.
Charles Chaplin'ın yönettiği *Modern Times (Modern Zamanlar)*, 1936.
Karyn Kusuma'ın yönettiği *Sleeping Beauties*, 1991.
Clint Eatwood'un yönettiği *Unforgiven (Affedilmeyenler)*, 1993

2
GÖRÜNTÜLERLE ÖYKÜ ANLATIMI

Sinema günümüzde de grafik sanatların bir türüdür. Ben sinemada görüntülerle yazıyorum, diğerlerinin 'anlattığı' şeyleri ben 'gösteriyorum'. Örneğin, Orphée'de aynaların arasından geçiş sahnesini 'anlatmıyorum', 'gösteriyorum,' bir anlamda, "kanıtlıyorum".

JEAN COCTEAU[1]

Gerçeği yansıtmak açısından, film ya da video filminin görüntülerle anlatım özelliği kadar güçlü bir başka yanı belki de yoktur. Perdede ya da ekrandaki görüntülerin bir geçerliliği, bir ağırlığı vardır. Yani sözcüklerde olmayan birtakım özellikleri vardır. Cocteau'nun yukarıda bahsettiği *Orphée* filminden bir sahneyi burada örnek vermek istiyoruz. Söylen(mitos)deki öyküye dayanan senaryoda Orpheus'un karısı ölür. Ölüm tanrısı onu almıştır. Heurtebise, bu Ölüm Prensesi'nin şoförüdür. Film, yapıldığı yıl olan 1950'de geçmektedir.

Bu senaryo formatı, daha çok kitap yayıncılarının yeğlediği özetlenmiş versiyonda verilmiştir. Ek'te göreceğiniz senaryo formatı değildir.

Prenses'in eldivenleri Orpheus'un karyolasının üzerindedir.

HEURTEBISE

(eldivenleri alarak)

Birisi eldivenlerini burada bırakmış.

ORPHEUS

Eldiven mi?

HEURTEBISE

Giy onları... hadi, hadi.. giy şu eldivenleri.

Eldivenleri Orpheus'a fırlatır. Orpheus eldivenleri yakalar ama bir an için duraksar, sonra giyer. (Bundan sonraki sahne geri dönüşlü film olarak verilmiştir.)

HEURTEBISE

(Aynanın önündedir.)

Bu eldivenlerle aynanın içinden geçip gidebileceksin, tıpkı suyu yarıp geçebildiğin gibi!

ORPHEUS

Bunu bana kanıtla.

HEURTEBISE

Dene. Ben de seninle geleceğim. Şimdi saate bak.

Saat altıya bir saniye kalayı göstermektedir. Orpheus aynaya doğru ilerler. Ellerini, aynada yansıyan ellerinin üzerine koyar.

Korkuyor musun?

ORPHEUS

Hayır, ancak bu ayna bildiğimiz ayna ve orada mutsuz bir adam görüyorum.

HEURTEBISE

Sorun, anlamak değil; inanabilmektir.

Orpheus aynanın içinden geçer. Ellerini öne doğru uzatmış olarak yürümeyi sürdürür. Ayna, Geçiş Kuşağı'nı gösterir ve ardından yine odanın içini gösterir.[2]

Orpheus karısı Euridike ile geri döndüğünde, yani geçiş kuşağında birçok olay yaşadıktan sonra, odadaki saat tam altıyı vurmaktadır. Bu sahne, en sıradan araçlarla sihirli etki(efekt)ler yaratabilen senaryolara mükemmel bir örnektir. Filmin yönetmeni Cocteau son derece düşük bütçelerle film çekmek zorunda kalmış bir yönetmendir ve senarist Cocteau özel etkiler gerektirmeyen senaryolar yazmaya özen göstermiştir.

Yine Cocteau'nun *Beauty and the Beast (Güzel ve Çirkin)* filmindeki bir sahne, 1945 yılındaki kadar günümüzde de soluk kesen bir etki yaratır. Sahne, senaryoda çok yalın bir biçimde yazılmıştır. On yedinci yüzyılda geçen öyküde Güzel Kız, tüccar olan hasta babasını ziyaret etmek üzere Çirkin Adam'ın Krallığı'ndan eve gelmiştir. İki kötü ablası, bahçede çarşafları asmaktadır. Gerçekte bu, Güzel Kız'ın yapması gereken ev işlerinden yalnızca biridir.

Tüccar ile Güzel Kız bahçede yan yana yürümektedirler. Kız bir prensesten farksızdır. Tek mücevheri elmas klipsli inci bir kolyedir. Kötü kız kardeşleri işlerini güçlerini bırakıp ona şaşkınlıkla bakakalırlar.

FELICIE

(kıskançlıkla kolyeye bakarak)
Ne muhteşem bir kolye!

GÜZEL KIZ

(kolyeyi çıkarıp ona uzatır)
Al, Felicie. Sana daha çok yakışacağından eminim.

Felicie hırsla kolyeyi kapar ve kolye onun elinde bir anda pis paçavralara dönüşür.

TÜCCAR

Tanrım!

ADELAIDE

Bırak şunu!

FELICIE

İğrenç!

Hemen elindeki paçavraları yere atar, oysa bez parçaları yere değer değmez yeniden inci kolyeye dönüşür. Tüccar kolyeyi yerden alıp Güzel Kız'a takar.[3]

İnci kolyenin paçavralara dönüşü, iki ayrı yakın çekimin birbirine eklenmesiyle gerçekleştirilmiştir. Önce, Güzel Kız kolyeyi kardeşine uzatırken bir çekim yapılmış, ikinci çekimde ise, aynı hızda paçavraları uzatışı çekilmiştir. El hareketi hiç değişmemiştir. İlk çekimin ilk yarısı, ikinci çekimin ikinci yarısına eklenerek bu görüntü elde edilmiştir. Felicie'nin kolyeye doukunduğu an bu çekim yerine oturur. Artık izleyicinin muazzam özel etkilere alışkın olduğu çağımızda bile bu sahne soluk kesicidir. Cocteau gerçekten de karakterlerinin yaşadığı dünyanın 'gerçek' olduğunu bize 'kanıtlamıştır'.

Bir senaryo yazmak, hareketli görüntülerden anlam iletmek için yararlanan bir araç için yazmak demektir. Bu görüntüler ve bunların yan yana getirilişi filmin "dili"dir. Etkin bir kısa film senaryosu yazabilmek için kaleminiz ne denli güçlü olursa olsun, öykünüzün görüntülerle en iyi biçimde anlatılabilmesini ön plana almanız gerekir. Diyaloglar ve dış ses gibi öğelere karşın, bir senaryoda görüntülerle öykünüzü daha etkili bir biçimde anlatmalısınız. Dolayısıyla senaryonuz için eldeki malzemeleri düşünerek en başından kendi kendi-

nize şu soruyu sormanız yarar sağlayacaktır: Bu öykü, temelde görüntülerle anlatılmaya uygun mudur?

ÜÇ GÖRSEL AÇILIŞ

Burada birer klasik sayılan üç kısa filmin açılış sahnelerini ayrıntılarıyla vermek istiyoruz. Filmlerin üçünde de diyalog ya da dış ses gibi öğelerden çok yararlanılmamıştır, ancak ses bantları filmin ruhsal durumunu ve tonunu vermek açısından çok büyük rol oynar. Vereceğimiz örnekler senaryodan alıntılar değildir, filmin bitmiş sahneleridir. *Incident at Owl Creek* (Robert Enrico, 1962) filminde yanmış bir ağaç gövdesinde aşağıdaki tabela göze çarpacak biçimde asılıdır:

BİLDİRİ
TRENYOLLARINDAKİ KÖPRÜLERE
TÜNELLERE YA DA TRENLERE
HERHANGİ BİR YOLLA GİREN
BİR SİVİL ANINDA ASILACAKTIR
4 NİSAN 1862

Filmin ses bandında trampet ve borazan sesleriyle bir baykuşun uğursuz uğuldamasını duyarız. Uzakta ahşap bir köprüde bir asker bölüğüne emirler yağdıran bir subay görülür ve ses bandında askerlerin ayak sesleri duyulur. Yüksekte bir tepede elinde tüfeğiyle bir nöbetçi beklemektedir. Köprüde bir grup silahlı asker subayın önünde 'hazır ol' vaziyetine geçmiştir. Köprünün kenarında elleri ve ayakları bağlı bir sivil durmaktadır. Hain ve acımasız subay elinde bir iple ona doğru ilerler. Otuz beş yaşlarındaki sivil, iyi cins kumaştan gömleği ve işlemeli yeleğiyle Güneyli bir centilmen görünümündedir. İyi ve temiz yüzlü bir insandır ve alnında boncuk boncuk ter birikmiştir.

Subay elindeki ipi sıkıca darağacına bağlar, sağlam olup olmadığını kontrol eder.

Sivil adamın köprüden dışarı doğru uzatılmış bir tahta kalasa doğru ite kaka sehpaya götürülüşü sırasında aşağıda nehrin suları hızla akmaktadır. Sivil adam ipin boynuna geçirilişiyle iyice dehşete kapılır. O sırada karşı tepedeki tüfekli nöbetçiyi fark eder.

İzleyici, filmin beş dakikası bile dolmadan, güçlü görsel ve işitsel etkilerle başkarakterin korkunç sonunu ve çaresizliğini kavramış durumdadır.

Two Men and a Wardrobe (Roman Polanski, 1957) filminde uçsuz bucaksız bir deniz ve gökyüzü manzarası altında iki kişi neşeli bir 'sessiz ekran/film' müziği eşliğinde ağır ağır bize doğru yürümektedir. Yaklaştıkça iki adamın büyükçe bir sandık taşıdıklarını görürüz. Gerçekte bu eski model büyükçe bir gardıroptur ve adamlar da çok zayıf ve gençtir.

İki genç kumsala kadar gelip gardırobu yere koyar, komik hareketlerle zıplamaya başlarlar. Kulaklarına kaçan suyu atmak için bir süre bu komik hareketlere devam ederler. Aşağı yukarı aynı türden giyisileri vardır; pamuklu spor pantolon ve T-shirt giymişlerdir. Biri daha esmerdir ve başında şapka yoktur; daha açık tenli olan diğerinin başında bir işçi şapkası vardır. Şapkayı çıkarır, özenle düzeltir ve gardırobun aynasının karşısına geçerek çarpık bir açıyla şapkayı başına takıp kendini izler.

Arka plandaki müzik bir valse dönüşür ve iki genç karşılıklı reverans yaparak kumsalda abartılı bir zarafetle vals yapmaya başlarlar. Derken durup sanki jimnastik hareketleri yapmaya hazırlanır gibi ısınma hareketlerine geçerler. Esmer olan bir iki takla atar, diğeri de jimnastik hareketleri yapar. Sonra mükemmel bir uyumla aynı anda durup gardıroba doğru yürüyerek yeniden gardırobu yüklenirler ve yollarına devam ederler.

İki genç kumsaldan yukarı doğru tırmanırken müzik hızlanır, caddeye ulaştıklarında müzik karmaşık ve uyumsuzlaşmıştır. Çevrede yayalar ve arabalar hızla gelip geçmektedir. Kalabalık bir tramvay geldiğinde gardırobu yüklemeye çalışırlar, ancak beceremezler. Toplanan kalabalık ile kaka onlarla eğlenir ve alay eder.

Bu sahneden sonra bir yan sokakta, sessiz bir köşeye konmuş kocaman bir kafes içinde bir kuş görürüz. Genç ve güzel bir kadın kuşa doğru eğilmiştir. Derken, kalkıp yoluna devam edecekken yolun karşısından gardırobu taşıyan iki genci görür. Karşılıklı gülümseyerek selamlaşırlar ve kadın, kafesi arkasında bırakarak caddenin diğer tarafına doğru ilerler. İki genç gardırobu yere bırakıp birbirlerine şöyle bir bakarak aralarında anlaşırlar ve kadının peşinden koşmaya başlarlar. Kadına yetişip kibarca elini sıkıp eğildiklerini uzaktan görürüz. Sonra dönüp yeniden gardırobu yüklenir ve yola koyulurlar. Kadın bir süre arkalarından baktıktan sonra, o da dönüp yoluna devam eder.

İki genci yine uzaktan bir köprünün kenarında görürüz. İki kişi onlara bakıp gülmeye başlar. Biri, tek kolunu arkadaşının omzuna atmış durumda, öbür eliyle arka cebine uzanıp cüzdanını çıkarır. Kamera köprünün altında bir dehlize doğru yaklaşır. İki adam dövüşmektedir ve biri diğerinin başına taşla vurmaktadır.

İki genç adamın bir gardırobu özenle taşıdığı bu başlangıç sahneleri, Polanski'nin saçma(absürd) fabl örneği için bir ipucu sayılır. Gençlerin çocukça hareketlerini, neşeli ve enerjik durumlarını görerek, yabancı ve güç kent yaşamı içinde yiyecek ve barınak bulmak için başlarına neler geleceğini merak etmeye başlarız. İşte, yalnızca görüntüler aracılığıyla başkarakterlerle yakınlığımız kısa bir zaman içinde kurulmuştur.

The Red Baloon(Kırmızı Balon) (Albert Lamorisse, 1956)

filmi yüksek yapılarla çevrili çakıl taşlı bir meydanda başlar. Derken meydanda beş yaşlarında bir çocuk görünür. Boyuna göre büyükçe bir çanta taşımaktadır. Çocuk yolun kenarındaki kediyi okşar ve elektrik direğinin tepesinde bir şey dikkatini çeker. Hemen direğe tırmanıp oraya bağlanmış olan kırmızı bir balonu iplerini çözerek alır.

Taş basmaklardan inip kentin caddelerinde çantası ve kırmızı balonuyla yoluna devam eder. Bir otobüse binmek ister, ancak onu içeri almazlar. Sonunda yüksek, iki kanatlı okul kapısına ulaşır, balonu sokaktaki çöpçüye emanet eder ve okula girer. Çocuk okula girerken, üst katlardaki pencerelerden birinde yüzünde ters bir ifadeyle bir adamın onu izlemekte olduğunu görürüz.

Birkaç saniye sonra ("zaman boşluğu" dediğimiz bir süreden sonra) çocuk, diğer çocuklarla bağrışarak okulun kapısından çıkar ve emanet ettiği balonunu alıp ipinden tutarak yola koyulur. Bu arada yağmur başlamıştır. Çocuk balonunu gelip geçen insanların şemsiyelerinin altında korumaya çalışarak aynı yoldan geri döner. Taş basamakları çıkar, meydana gelir- ve balonu hala elinde- bir eve girer. Yapının üst katında bir kadın onu beklemektedir...

Kısa bir an geçer ve pencere açılır, balon dışarı atılır. Derken çocuk pencereden uzanıp havada belirsizce uçan balonu içeri çeker, kısa bir an geçer ve balon yeniden dışarı bırakılır.

Bindirmeyle ikinci bir zaman boşluğu geçer. Çocuk yeniden sokağa çıkar. Arkadaşını aramaktadır. Balon ağır ağır aşağı iner, ancak ipi çocuğun yetişemeyeceği bir yükseklikte sallanmaktadır. Çocuk bir iki deneme yapar, sıçrayıp balonu tutmaya çalışır, sonunda vazgeçer ve yoluna devam eder. Balon arkasından onu izlemeye başlar.

Polanski'nin filmindeki gardırop gibi Lamorisse'nin çağdaş peri masalında 'kişileştirilmiş' bir balon, mantıklı ve

inandırıcı bir biçimde kullanılmıştır. Ancak gardıroptan farklı olarak, balon bir karakterin belirgin özelliklerini taşır. Peri masallarının kahramanlarıyla dostluk kuran sihirli hayvanlarla özdeşleştirilebilecek bu öyküde, kısa bir süre içinde yalnızca görüntülerle anlatılan durum Cocteau'nun deyişiyle "kanıtlanmıştır". Yalnız ancak duygusal bir çocuğun bulduğu bir balonla arkadaş olduğu bu filmde, gerçekte, yaşadığı kasabada küçük çocuklara ve balonlara fazla hoşgörüyle bakılmadığı da anlatılmıştır.

BAŞKARAKTERİN GÖRÜNTÜLERLE ANLATIMI

Incident at Owl Creek adlı filmde, başkarakteri görmeden önce ağaca asılı yazıyı okuyarak trampet ve borazanlarla birlikte baykuşun uğursuz sesini duyarız. Tüm bu sesler bizim zihnimizde oluşturacağımız görüntüler için güçlü birer uyarıcıdır. Hepsi biraraya geldiğinde, bize önemli bir bilgi verir ve hemen ardından haklı çıkacağımız ürküntü verici bir olayın beklentisine gireriz. Baykuşun sesini duyduğumuzda, hafif bir ışığın giderek kuvvetlendiğini görürüz, ancak yine de (teknik olarak) hala gece olduğunu anlarız. İdamlar genellikte şafakta yapılır. Trampet sesleriyle askerlerin yürüyüşünü hayalimizde canlandırırız. Borazan sesinin 'kalk borusu!' olması gerektiğini anlarız.

Bundan sonra, başkarakterin acı ve ciddi gerçeğine tanık oluruz. Bu arada bir subayın elindeki ip ve ipe düğüm atılarak düğümün sağlamlaştırılması gibi ayrıntılar, bize durumu açıklar. Zaman sanki ağır ağır işliyordur –gerçek yaşamda bu tür anlarda hissedildiği gibi. Ancak, tutuklu köprünün kenarındaki tahtaya itile kakıla götürülürken, aşağıda nehrin sularını görürüz ve o anda bunun tam bilincine varamasak da, bu tek sahneyle verilen görüntü gerçekte idam edilecek karakterimiz için olası bir kaçış olanağıdır.

Two Men and a Wardrobe filminde iki genç adam suyun içinden yürüyerek bir gardırobu taşırken başlayan açılışta, kendilerine göre ağır bir valiz ya da sandığı taşımaya çalışan iki çocuk gibi görünürler. Tertemiz, bomboş bir kumsala çıkarlar. Sahne özgürce bir anlayışla çekilmiştir, sanki iki genç adamın dünya kadar boş zamanı vardır. Ancak iki genç kumsaldan kentin sokaklarına gardırobu taşımayı sürdürdükçe, filmin ritmi de değişir. Eski türden bir belgesel film kurgusu gibi bir görüntü bombardımanına tutuluruz ve sessiz film komedilerindeki kötü insanların pis gülüşleriyle abartılı, tehdit edici hareketlerini görürüz.

Köprünün üstünde ve çevresinde gelişen olaylar, büyük kentin düşmanca ortamını, aynı anda gerçekleşen birkaç olayı göstererek anlatır –hırsızlık, bir adamın diğerini öldürmeye çalışması ve gardırobu taşımaya çalışan iki masum genç. Filmin başındaki sakin, huzurlu kumsaldan sonra, kent merkezinin kalabalığı ve gürültüsü, ardından ara sokakların sessizliği, köprü ve ardından tehlikeli dehliz ile senarist iki başkarakterin sıradan ve temel gereksinmelerine karşın bulundukları ortamın beklenmedik tehlikelerini anlatır.

The Red Balloon filminde de, küçücük bir çocuğu yüksek yapılarla çevrili bir meydanda görürüz. Okul binasının üst katından onu izleyen erkek silueti ve evinin penceresinden aynı biçimde bir gölge gibi onu izleyen kadın figürü, çocuğun yaşantısında dilediğince özgür olamadığını anlatır.

Balon sonunda düşman tarafından patlatılmasına karşın, filmin büyük bir bölümünde zıp zıp dolaşır ve bir ipin ucunda hareketli ve neşeli bir hava yaratır. Canlı, kırmızı bir renk kullanımı, yaşamın ve cesaretin simgesi olması dışında, küçük çocuğun tekdüze yaşamında gri taşlı sokaklara karşıt olarak bu yaşamın sıkıcılığını anlatmayı hedeflemektedir.

GÖRÜNTÜLERLE SENARYO YAZIMINA DİĞER ÖRNEKLER

Christopher Hampton'un senaryosunu yazdığı *Dangerous Liaisons* adlı uzun film, bir yazarın yalnızca görüntüyle çevre, karakter ve öykünün dönüm noktasını anlatabilmesine çok güzel bir örnektir.

Aşağıda vereceğimiz bu örnek, "ana format" (master format) diye bilinen türde yazılmıştır. Bugün ABD'de kullanılan en yaygın formattır. (Diğer örnekler ve formatlarla ilgili bir tartışmayı Ek'te bulabilirsiniz.)

İÇ /MADAM DE MERTEUIL'ÜN GİYİNME ODASI/GÜN

MARKİZ MERTEUIL'ün odasındaki yaldız çerçeveli aynadan kadının güzel yüzü yansır. Bir an için kendini aynada inceleyen kadının, görüntüsünden pek de memnun kalmadığını anlarız. Sonra, makyajını yapmaya başlar.

BAŞKA BİR AÇI,odanın tamamını gösterir. Öğleden sonra güneşi tül perdelerden içeri vurmuştur. Oda hizmetçisi tam arkasında, sedefli bir pudrayla hanımefendisinin omuzlarını ovmaktadır. Odada üç ya da dört kadın hizmetçi daha vardır. 1788 yılında Paris'te bir yaz mevsimidir.

İÇ /VİKONT DE VALMONT'UN YATAK ODASI/GÜN

Valmont, yatağında biçimsizce yatmaktadır. Uşağı AZOLAN odaya birkaç uşakla birlikte girer, uşaklardan biri perdeleri açar, öğleden sonra güneşinin odaya hafifçe girebileceği kadar panjuru kaldırır, diğeri bir tepside sıcak çikolatayla beklemektedir. Diğer bir uşak da, bir kabın içinde ıslatılmış bir bez getirmiştir. VALMONT yatağında kıpırdanır, ancak yüzü hala görünmemektedir. AZOLAN, diğer uşağın taşıdığı kabın içinden ıslak bezi alır ve eğilip efendisinin bedenini silmeye başlar.

İÇ/MERTEUIL'ÜN GİYİNME ODASI/GÜN

Matmazel DE MERTEUIL'ün korsesini kapatan kopçalar görülür.

Bu adam ile kadının uzun giyinme işlemleri konuşmasız olarak gösterilmektedir. Bir sonraki sahnenin son çekiminde, senaryonun bize anlattığı şey açıktır. Uşaklar ve hizmetçiler, iki eski savaşçıyı giydirmektedir. De Merteuil'ün miğdeliği, hizmetçileri tarafından yerine yerleştirilir ve bir terzi bunu elbisesinin içine dikerek tutturur. Valmont'un giyinme odasında uşağı onun peruğunu pudralarken, efendisinin yüzünü bir maskeyle örtmüştür. Derken, işini bitirip maskeyi çıkarır ve Valmont'un zeki bakışlı 'kötü adam' suratı ortaya çıkar.

BAŞKA BİR AÇI MUHTEŞEM BİR BÜTÜNLEŞMEYİ GÖSTERİR; gerçi giyinme işlemi tamamlanmamıştır, ancak uşak Valmont'un beline kılıcını takmaktadır.[4]

Bir sonraki sahnede bu iki karakter, Merteuil'ün şatosunun büyük salonunda bir tür savaş için biraraya gelecektir.

GÖRÜNTÜLERİN BU SAHNEDE ANLATTIKLARI

Merteuil'ün çok güzel bir kadın olduğu açıktır, kendisi de bunun farkındadır. Merteuil ve Valmont, çok varlıklı kişilerdir. Resmi bir toplantı için hizmetkarları ve uşakları tarafından giydirildikleri de açıkça anlaşılır, her ikisi de bu işleme çok alışkındır. Bu atlamalı sahnelerle iki karakter arasında bir koşutluk anlatılmıştır. Birbirleriyle bir yarışma için karşılaşacaklarını beklemeye başlarız. Valmont'un daha isteksiz olduğunu da hissederiz. Biraz ağırdan almaktadır. Giyimle ilgili aksesuarlardan, evin eşyalarından ayrıntıları kısa kısa görüntülenir; bu da bize, öykünün on sekizinci yüzyıl sonlarında geçtiğini belirtir –doğrusu, tam Fransız Devrimi öncesidir. Bütün bunlar bizlere iki sayfalık bir senaryoyla verilir.

YAPITTAKİ SENARYO YAZIMI ALIŞTIRMALARIYLA İLGİLİ BİLGİLER

Bu alıştırmaların hedeflerini şöyle sıralayabiliriz: 1) görüş ve hayal gücünün özgür bırakılmasına yarar sağlamak, 2) sonuçların değerlendirilmesi düşünülmeksizin keşfedebilme gücünü sağlamak, 3) ileride bir senaryo yazmak için ısınma hareketleri yapmak.

Bu alıştırmalar sırasında dilbilgisi, yazın, noktalama gibi kurallarla uğraşmayın. Bu konulara takılmak, hayal gücünün akışını, olaylar arasında kurduğunuz bağlantı ve çağrışımları ve öykünüz için hammaddeniz olabilecek zihninizde uçuşan kimi düşünceleri kaçırmanıza yol açabilir. Eğer bir sınıf içindeyseniz, yazdıklarınızı diğerlerine okuyabilirsiniz, ancak deneyimlerimiz hiçbir eleştiri ya da çözümleme kaygısı taşımadan yapılan alıştırmaların daha başarılı olduğunu göstermiştir. Ancak ödev başka bir konudur, bunun üzerinde tartışmak gerekir. Eğer kendi kendinize alıştırma yapmak istersenız

yazdıklarınızı arkadaşlarınıza okumak yarar sağlayabilir, çünkü kendi kendinize fark edemeyeceğiniz bazı aksaklıkları yüksek sesle başkalarına okurken daha kolay fark edebilirsiniz. Arkadaşlarınızdan okuduklarınızla ilgili yorum yapmamalarını, bir tartışmaya girmemelerini rica edebilirsiniz.

Bir de alıştırma yaparken saat tutmak yarar sağlayabilir. Bu, hızla bir şeyler yazıp ortaya bir iş çıkarmak için odaklanmanızı sağlar. Bırakın kaleminiz sizin için düşünsün.

1. ALIŞTIRMA: GÖRSEL İMGELERİN KULLANILIŞI

X adlı bir karakteriniz var. Bunun kim olduğu ve nasıl olaylara karışacağını bir yana bırakın, yalnızca aşağıdaki paragrafı yazın:

> *Puslu bir alacakaranlık saati. Hafif bir yağmur sesi. X, giyinik olarak yatağında yatıyor. Gözlerini tavana dikmiş. Bir süre sonra ağır ağır kalkıyor ve karşı duvardaki tuvalet masasına doğru yürüyor.*

On dakika sonra yazmayı bırakın. Yazdığınız kağıda hiç bakmadan bir yere kaldırın. Bir sonraki alıştırmaya başlamadan önce derin derin soluk alıp gerinin ve rahatlayın.

Senarist/yönetmen Ingmar Bergman çeşitli röportajlarında, senaryo yazmaya başlarken tek ve etkili bir görüntü seçtiğini söylemiştir. *Persona* filminde iki kadının görüntüsünü başlangıç noktası olarak seçmiştir. *Cries and Whispers* filminde kan kırmızı bir oda, senaryoya başlangıç için canlandırdığı bir görüntü olmuştur. Bergman, sonradan bu görüntüyü kendi kendine çözümlerken neler bulguladığını bir kağıda not alma alışkanlığını edinmiştir. Eğer sonuçtan memnun kalırsa devam eder, memnun kalmazsa bu düşünceyi bırakıp başka arayışlara girerdi.

Bundan sonraki alıştırmada sizden buna benzer bir şey yapmanızı isteyeceğiz. Yazdıklarınızı değil de, bir önceki alıştırmadan aklınızda kalanlardan yola çıkarak bu alıştırmayı yapabilirsiniz. Yarattığınız karaktere yönelteceğiniz sorular, oyuncuların (o karakter kimliğiyle rol yaparken) kendilerine sordukları sorular olacaktır. Sahneye çıkmadan ya da kamera karşısına geçmeden canlandıracakları karakteri tanımaya çalışırken, oyuncular da bu soruları kendi kendilerine sorarlar. Yanıtlar, karakterin belli bir andaki durumuna göre ortaya çıkar.

2. ALIŞTIRMA: GÖRSEL İMGELERİN KULLANILIŞI

Aşağıdaki soruları, yanıtlar için geniş aralar bırakarak yazın:

- Kimsin?
- Neredesin?
- Üzerinde nasıl bir giysi var?
- Neden buradasın?
- Şu anda ne yapmak istersin?
- Günün hangi saati? Hangi mevsim? Hangi yıl?
- Hava nasıl?

On dakikalık bir süre içinde bu soruları yanıtlayın. Ne kadar saçma da olsa, aklınıza geldiği gibi her şeyi karalayın. Sonradan beğenmediklerinizi silip atabilirsiniz. Saati kurun ve başlayın!

İKİNCİ ÖDEV: FORMAT İÇİNDE YENİDEN YAZMAK

Artık böyle bir ödev için yeterince malzemeniz var. Bu kez, daha çok zaman ayırıp üzerinde daha çok düşünerek malzemelerinizi değerlendirin. Ödev iki bölümden oluşuyor. 1. Alıştırmadaki sahneyi baştan yazın ve bu arada 2. Alıştırmadaki sorulara verdiğiniz yanıtlardan ilginç ve yararlı bulduklarınızı ekleyin. (Bu noktada henüz bir öykü olarak ortaya bir şey çıkarmanız gerekmez.)

Ancak karakterinizin en azından adına karar vermiş olmanız gerekir. Bu zor geliyorsa, telefon rehberini açıp rastgele bir sütundan yaratacağınız karaktere yakışacak bir ad seçin.

Ödevin ikinci bölümü, düzelterek yazdığınız yazıyı yeniden düzeltmektir. Bu aşamada, yalnızca gerekli bulduğunuz noktaları saklayın (henüz bunun nedenleri üzerinde düşünmemiz gerekmez). Elde ettiğiniz sonuçları senaryo formatına uyarlayın. *Dangerous Liaisons (Tehlikeli İlişkiler)* filmindeki ana-sahne formatını kullanın, ancak Hampton'ın biçemi sizi etkilemesin, çünkü kendisi profesyonel bir yazardır ve pek çok yazardan da yetenekli bir kişidir, pek çok oyun ve senaryo yazmıştır. Yine de öykünme ve çözümleme yoluyla öğrenmeyi yeğleyenlere –ki, biz de bu yöntemi öneriyoruz– bir ustanın yapıtına öykünerek kendinizi çözümlemeniz doğru olacaktır.

Ortaya çıkan işi, bir iki gün için gözünüzden uzak bir yere kaldırmadan bunun için önce yeterince zaman harcadığınızdan emin olun. Son kez gözden geçirmek için yazdıklarınızdan bir süre uzak kalıp bu konuyu düşünmemek, daha önce atladığınız kimi öğe ve olguları görmenize yarar sağlayacaktır.

Ödevler için alıştırmalardan farklı olarak, bir sınıf içinde yazdıklarınızı tartışmak ya da eğer yalnız çalışıyorsanız, bu alandan anlayan arkadaşlarınıza yazdıklarınızı okumak çok yararlıdır.

SONNOTLAR

[1] Jean Cocteau, *Three Screenplays* (New York: Viking Press, 1972).
[2] a.g.y.
[3] a.g.y.
[4] Christopher Hampton, "Dangerous Liaisons (Tehlikeli İlişkiler)," yayımlanmamış senaryo, 1988.

BU BÖLÜMDE TARTIŞILAN FİLMLER

Jean Cocteau'nun yönettiği *Beauty and the Beast (Güzel ve Çirkin)*, 1945.
Stephen Frears'ın yönettiği *Dangerous Liaisons (Tehlikeli İlişkiler)*, 1989.
Robert Enrico'nun yönettiği *Incident at Owl Creek*, 1962.
Jean Cocteau'nun yönettiği *Orpheus*, 1950.
Alfred Lamorisse'in yönettiği *The Red Balloon (Kırmızı Balon)*, 1955.
Roman Polanski'nin yönettiği *Two Men and a Wardrobe*, 1957

3
ÖYKÜ ANLATIMINDA SESİN KULLANIMI

İşitsel öğeler, Susanne Langer'in "duygu tonlaması" dediği öğenin iletilmesi dışında, ekranın ötesinde bir mekana yayılarak yalnızca gösterilenin değil, onun da ötesinde bir anlam sağlar. Kısacası, sesten bir eğretileme niteliğiyle yararlanılır.[1] Bu gösterenler öykünün tamamlayıcı parçalarıdır ve senaryonun ortaya çıkmasına yardım edeceklerdir.

Ünlü Fransız yönetmen Robert Bresson, filmlerinde görsel niteliğiyle tanınan ve ses kullanımıyla ekranın ötesinde, anlatımda gerçek bir ustadır. *"Notes on the Cinematographer"* adlı yapıtında, sesin her zaman bir görüntü yarattığını, ancak görüntünün her zaman bir ses yaratmadığını söylemiştir.[2] Bu ilkesini *Pickpocket (Yankesici)* filminde etkin bir biçimde uygulamıştır.

Kahramanımız yoksul bir adamdır ve bir yarış sırasında stadyumdaki varlıklı çiftin çevresinde dolanarak kadının çantasından cüzdanını çalmaya hazırlanmaktadır. Hoparlörlerden bir sonraki yarışın duyurusu, ardından çan sesi, at nallarının gürültüsü ve görmediğimiz ancak orada varlığını hissetttiğimiz kalabalığın tezahüratı duyulur. Kamera durağan bir biçimde çifte doğru yöneltilmiş durmaktadır. Yankesici de tam arkalarında ve ikisinin ortasındadır. Bu üç karakterin yüzü bize dönüktür; arka plandaki seslerden ve çiftin yarışı izlerken gösterdikleri tepkilerden, bütün bunların bizim "arkamızda" bir yerde gerçekleştiğini varsayarız. Dolayısıyla, tüm dikkatimizle başkarakterin savaşımına odaklanırız.

Ekran dışı seslerle, başkarakter ve izleyicinin paylaştığı huzursuzluğu sağlayan bir diğer örnek de, bağımsız sinema türündeki *The Passage (Geçit)* filmidir. Bu filmin senaryo yazarı ve yönetmeni, aynı zamanda bu yapıtın yazarları arasındadır.

Bir hayalet filmi olan *The Passage* filminde, yazar Michael Donovan bir araştırma yapmak üzere Cape Cod'un ıssız bir limanına gider. Karısını New York'ta bırakmıştır. On dokuzuncu yüzyıl batıklarıyla ilgili araştırması için denize doğru bakan bir tepede küçük, şirin bir kulübe kiralar. Gemilerin bir zamanlar sık sık battığı bu koyda, Donovan kendini o günlerin öykülerine bırakır. Bundan sonraki sahne, onun hayaletle ilk karşılaşmasını gösterir:

(Ekran dışı sesler de büyük harflerle yazılmıştır.)

38. İÇ / SALON / GÜN

Sabahleyin MICHAEL yemek masasında daktilosunun başında notlarını temize çekmektedir.

MERDİVENLERE DOĞRU HAFİF BİR HIŞIRTI SESİ GELİR.

Michael çevresine bakınır, sonra yine işini sürdürür. Bu arada, SESLER KESİLİR.

Yine HIŞIRTI SESLERİ duyulur.

Michael yerinden kalkıp üst kata çıkarken SESLER DUYULMAZ OLUR.

39. İÇ / YATAK ODASI / GÜN

MICHAEL dağınık odaya göz gezdirir ve karşısındaki aynaya doğru yürüyerek aynanın tam önünde durur. Gece rüyasında gördüğü gibi, aynadan yansıyan sahnede saçakların altındaki kapı açık durmaktadır. Dönüp o tarafa bakar.

KAPI / MICHAEL'in BAKIŞ AÇISI.

Kapı kapalıdır!

Michael kapıya doğru gider ve kapıyı açmaya çalışır. Odanın ortasında uzun, karanlık bir boşluk görür. Kibrit yakarak loş ışıkta eski bir denizci sandığıyla eski elektrik sobaları görür. Sandığı çekip odaya alır ve ağır kapağını kaldırır.

SANDIĞIN İÇİ. Sararmış bir kağıda sarılı paketi alır, özenle ince kağıdı açarak desenli bir şal çıkarır. Yumuşak ve parlak renkli şalı incelerken ÇOK HAFİF BİR BİÇİMDE HIŞIRTI SESLERİ DUYULUR, ancak Michael bunu duyamayacak kadar meşguldür.

Katlı duran şalı açar, içinden siyah tüylü bir yelpaze çıkar. Sapı boynuzdan yapılmıştır. Yelpazeyi alıp yüzüne değdirir. YENİDEN HIŞIRTI SESLERİ DUYULUR.

Michael bu kez irkilerek etrafına bakınır. Görünürde hiçbir şey yoktur. Tedirginlikle yelpazeyi yerine koyar, şalı tekrar katlar, sandığa yerleştirir ve sandığın kapağını kapatır. Ayağa kalkarak tekrar aynaya bakar.

MICHAEL

(aynadaki görüntüsüne doğru konuşur.)

Sakin ol... sakin...

(Odadan çıkar ve kapıyı kapatır.)

MICHAEL'in MERDİVENLERİ İNERKEN AYAK SESLERİNİ DUYARIZ. KAMERA ODANIN İÇİNDE ÇEVREYİ TARAR (PAN YAPAR). Arkamızda, HIŞIRTI SESLERİNİ SÜREKLİ BİR BİÇİMDE DUYARIZ, sanki odada biri dolaşıyormuş gibi bir duyguya kapılırız. SONRA SESSİZLİK OLUR.[3]

Hayaleti görmeden çok önce, Michael ile birlikte biz de onun varlığının farkına varmışızdır. Michael'in bulduğu eşyalar bize hayaletin hep orada olduğunu hissettirse de, gerçekte ipek bir elbisenin hışırtısını andıran sesler hayaletin varlığını bize 'kanıtlar'.

Ekranın ötesine taşan bir olağanüstü örnek de, Jacques Tourneur'ın düşük bütçeli korku klasiği *Cat People (Kedi İnsanlar)* filmidir. Kadın kahramanın sinirlendiği anlarda ya da kıskançlık duygularına kapıldığı anda bir pantere dönüştüğü filmden seçtiğimiz örnek sahne, kadının nişanlısıyla ilişkilerinde kendi kendine nasıl bir tehdit oluşturduğunu anlatır.

Bir gece, kadın kahramanımız tenha bir sokakta yürürken izlendiğini fark eder. Adımlarını sıklaştırarak kaçmaya çalışır. O sırada bir ağaç dalı, sanki görünmeyen bir varlığın ağırlığıyla aşağı doğru sarkarak uğursuz bir gölge biçiminde uzanır. Kadın koşmaya başlar ve karşısında açık bir kapı görerek içeri dalar.

Girdiği bina bomboş görünmektedir. Görünmeyen panterin hırıldayarak peşinden geldiğini duyumsarız. Kadın kaçmaya devam eder ve bodrum katında bir havuza gelir. Hemen suya atlar, havuzun ortasına kadar yüzerek 'İmdat' diye bağırmaya başlar. Görünmeyen vahşi panterin hırıltısı fayans kaplı koskocaman mekan içinde yankılanır.

Sahne tümüyle rahatsız edici bir karabasan havasındadır. İzleyici olarak seyrettiğimiz görüntüler, gerçek bir panterin görüntüsü kadar üzerimizde etki yaratır. Çok iyi düşünülmüş görsel öğeler ve özenle seçilmiş seslerle bu etki sağlanmıştır.

BİR EĞRETİLEME (METAFOR) OLARAK SESİN KULLANIMI

Bir saatin tik tak sesleri, ortamdaki öbür seslerin bir parçası olabildiği gibi, *High Nooon* filmindeki kullanımıyla zamanın ilerleyişini de gösterebilir. Bu geçen süre, kahramanı istemediği bir duruma doğru giderek yaklaştırmaktadır. Kimi zaman bir lokomotif sesi, kahramanın tren raylarının geçtiği bir bölgede yaşadığı izlenimini yaratırken, kimileyin karakterin yaşamındaki baskılardan kaçma isteğini de anlatabilir.

Sesin böylece eğretileme biçiminde kullanımı filme, sahnenin görüntüleriyle verilmeyen çok geniş bir anlam ve boyut kazandırır. Kısa film senaryosu yazmak konusunda kullanabileceğimiz en güçlü öğelerden biridir.

Aşağıda 1970 yapımı bir kısa filmden vereceğimiz örnek, yine bu yapıtın yazarlarından Ken Dancyger'e aittir. Boston Üniversitesi mezunu Dancyger'ın *The Class of 75* adlı filmi gelecekçi (fütürist) bir öyküye dayanır. Geleneksel bir üniversitenin son beş geleneksel öğrencisini konu alan bu filmde, Columbia Üniversitesi'ndeki ve öbür üniversitelerdeki kimi ayaklanma olaylarından görüntüler kullanılmışsa da, yapımcının gerçek amacı fazla diyaloğa girmeden bu beş öğrencinin günlük yaşamlarını anlatmaktır.

Üniversite içinde bu beş öğrenci dekanla yakın ilişkidedir. Dışarıda üniversite yönetimine karşı olaylar sürmektedir. Sonuçta dekanın ölümüyle, bir geleneği yürütmeye çalışan bu beş öğrenci de okulu terk eder. Dekanlarıyla birlikte onların da temsilcisi oldukları geçmiş günler artık kapanmıştır.

Senaryo yazarı/yönetmen bir yandan korunması gereken değerleri, öte yandan da bir hapis yaşamı gibi baskıcı üniversite ortamını vermek istemiştir. Her iki düşünceyi de seslerden yararlanarak yaratmayı başarmıştır. Fotokopi ve

mikrofiş araçlarının sesleri, üniversiteyi bir 'kütüphane' görüntüsüyle verirken, öte yandan bununla birleşen bir diğer ses bandı da ortamdaki rahatsızlığı vurgular –yani, bu kütüphanede olup bitenlerin gerçekte kitaplarla, ilimle bilimle ilgili olmaktan çok, tekdüze ve zarar verici olduğunu hissettirir.

Geceleyin, öğrencilerin yatakhanelerine çekildikleri saatlerde demir kapıların kapanışı ve gece yarısı alarm sesleriyle yataklarından fırlayışları, bu üniversitenin kütüphaneden çok bir hapishaneye benzediğini anlatır. Burada seslerin kullanımı, üniversitenin yüzeysel görünüşünün altındaki gerçek ortamını –yani, bir hapishaneden farksız olduğunu– anlatan bir değişimi sağlamıştır.

Harold Pinter'ın *Accident (Kaza)* adlı uzun filminde, senaryonun açılış sahnesi, sesin hem eğretilemeli kullanımına hem de ekranın ötesinde bir anlam yaratmasına çok güzel bir örnektir.

(Pinter'ın formatı, ABD'de değil, Avrupa'da kullanımı yaygın bir formattır. Senaryonun bu bölümü de bir kitaptan alınmış olduğu için yazım biçemi bir senaryo formatından farklıdır.)

DIŞ / EV. GECE. YAZ MEVSİMİ.
Uzak çekim

Kamera durağan bir biçimde evi gösterir. Bu çekim, kısa, virajlı bir araba yoluyla yuvarlak çakıllı avluya ve evin kapısına dönük bir açıdan yapılmıştır.

Evin arka tarafında kalan çayırda, hayvan figürleri seçilmektedir. Kamera yavaşça ana kapının içine doğru yaklaşır ve orada durur. Evin içi sessiz ve karanlıktır. Ön tarafa bakan bir pencerenin perdesinden ışık avluya vurmaktadır. Bir arabanın motor gürültüsü yavaş yavaş dış ses olarak duyulur.

Ses giderek artmaktadır.

Arabanın eve yaklaştığını anlarız, ancak hala uzaktadır. Ani bir fren sesiyle çarpışma ve tangırtılı gürültüler gelir.

Sessizlik.
Işık, evin içinde hole vurmaktadır.
Ön kapı açılır.
Işığın altında STEPHEN'IN silueti görünür.

DIŞ / DAR BİR YOL. GECE.
Kamera yolda sarsılarak çevreyi tarar.
Koşan birinin ayak sesleri.
Karanlık yol virajlarla çekilmiştir.
Üç biçim karşıdan karşıya geçerek ileri geri hareket eder.
Çitin öbür tarafındaki tarlalar görünür. İneklerin biçimleri seçilir.
Başı dimdik, bir at koşarken görülür.
Kamera gökyüzüne doğru yükselir, yıldızları görürüz.

DIŞ / YOLUN BAŞI . GECE.
Stephen durur.
Ay ışığı yüzüne kısa bir an, keskin bir şekilde vurur.

DIŞ / ARABA.
Arabanın altından yakın çekim.
Arabanın çarpıldıktan sonraki durumu, sürücünün yanındaki koltuğa doğru çekimlerle kırılmış cam ve metal parçaları.
Üst üste iki beden, tek bir beden gibi görünmektedir.
Kontak sesi dışında çevre sessizdir.[4]

Accident, orta yaşlarda bir profesörün, genç bir öğrencisine cinsel bir tutkuyla bağlanışını ve sakin, düzgün yaşam biçiminin altüst oluşunu anlatan bir öyküdür. Kız, profesörün öğrencilerinden genç bir çocukla nişanlıdır. Filmin açılışında profesörün evinin sakin ve sessiz görünümüyle ekran dışı seslerin yan yana getirilişi, senaryonun konusunu hemen verir. Gerçekte, ilk sahnenin hem görsel hem de işitsel öğeleri filmin sonunda yinelenmiştir. Bu, yankılanan ve etkileyici bir yinelemedir.

Sesin çok farklı bir kullanımı olarak son sahnede kontağın ritmik sesi, Stephen ile izleyiciye çok önemli bir bilgi iletir: Otomobilin motoru hala çalıştığı için ani bir patlama tehlikesi söz konusudur. Bu ses, damlama sesini de anımsattığından, ön koltukta "tek beden" gibi görünen iki kişiden birinin ya da ikisinin son damla kanlarının da bitmek üzere olduğunu hissederiz. Başkarakter Stephen onların başında, iki cesede bakmaktadır.

Bir senaryo yazmaya çalışırken, okura ortam ve tempodaki değişiklikleri sahneyi tanımlayan tümcelerin uzunluğu ve kısalığıyla da verebilirsiniz. Tam tümcelerdense yarım tümceler ve bölünmüş sahneler, artan hareketliliği çok daha etkili ve canlı bir biçimde verir.

SENARYO DİLİYLE İLGİLİ BİLGİLER

"The Language of Screewriting"(Senaryo Dili) adlı makalesinde, oyun ve senaryo yazarı Ronald Harwood şöyle der: "Bir senaryo, biçim ve teknikle değerlendirilemeyeceği gibi, bu iki öğe olmaksızın da değerlendirilemez. Sonuçta resimlerle anlatılacak bir öykünün ilk yazılı biçiminde yazar, hem kişisel hem de etkili olabilecek bir dil yaratmalı ya da keşfetmelidir. En önemlisi de bu dilin karşı tarafın 'zihinsel görme' yetisini uyarabilmesidir."[5]

Aşağıda Harwood'un *One day in the Life of Ivan*

Denisovich (İvan Denisoviç'in Yaşamından Bir Gün) adlı filminin senaryosundaki ilk sahnede, pek çok senaryoya göre sözcük seçiminde daha "yazınsal" bir yaklaşım vardır; belki de filmin öyküsü bir romandan uyarlandığı için senaryo yazarı Harwood bu seçimi yapmıştır. Ancak, anlatımı aynı zamanda son derece görsel bir etki sağlar. Bize hem senaryodaki başlıca karakterlerden biri konumundaki korkutucu *gulag* hem de Denisovich'in günlük yaşamı konusunda son derecede anlaşılır bir görsellik sunar. (Ana-sahne formatı kullanılmışsa da, biraz kısaltılmış biçimde yazılmıştır.)

FADE IN:
DIŞ / KAMP -HELİKOPTERLE TEPEDEN ÇEKİM.
ŞAFAK ÖNCESİ.

Bu uzak çekimde kamp, evrende tek başına bir yıldız gibi görünür, kötü bir sarı tonda parlar ve çevresindeki yuvarlak ışık bulanıktır. Bu noktanın gerisinde uçsuz bucaksız karla kaplı bir alan uzanır. Hava, gece yarısı gibi karanlık ve son derece soğuktur.

KAMERA ÇOK AĞIR HAREKET EDER.
FİLM YAZILARI GÖRÜNTÜYE BİNDİRİLMİŞTİR

Kampın çevresi yavaş yavaş daha açık seçik görünmeye başlar. Gözetleme kulelerinden gelen iki güçlü ışık altında kampı çevreleyen dikenli teller görünür. Öbür ışıklar oraya buraya serpiştirilmiştir. Kulübelerin ve diğer yapıların biçimleri giderek belirmeye başlar. Gözetleme kulelerinin arasındaki ana kapı ve ellerinde makineli tüfeklerle nöbet-

çiler, tutukevi bölümü, ana bina ve yemekhane artık açık seçik bir biçimde görünür.

FİLM YAZILARI KAYBOLUR

Bir Rus ASKERİ, uzun paltosu ve kürk şapkasıyla ana binadan çıkar. Soğuk havayla irkilir ve donmuş bir demiryoluna doğru ilerler.

ASKER eldivenlerini çıkarmadan bir çekiçle karları çözmek için raylara vurmaya başlar -tangırtılı sesler duyulur.

GEÇİŞ:
2.İÇ/9 NUMARALI KULÜBE/ŞAFAK.

Paltosunun ve battaniyesinin altında İVAN DENİSOVİÇ ter içindedir[6]....

Bir kahramanın bulunduğu dekor karşıt karakteri simgeliyorsa, ortam canlı bir biçimde tanımlanmalıdır. Eğer dekorun öykü içinde anahtar bir işlevi yoksa ya da yaşamdan (ya da diğer filmlerden) tanıdığımız ve bilinen bir ortamsa, mimar Miers Van der Rohe'nın "ne kadar az, o kadar çok" öğüdüne kulak asmakta yarar vardır.

Aşağıdaki alıştırma ve ödevler, yazmayı düşündüğünüz kısa film senaryosu türüne hizmet edecek senaryo dilini keşfetmeniz -ya da gerekirse yaratmanız- konusunda sizlere yardımcı olmak amacıyla hazırlanmıştır. Alıştırmaları sırayla ve zihninizi özgürleştirerek yapın.

3. ALIŞTIRMA: KONUMLAMA TANIMI

Bir öykü yazarı olarak ilginizi çekecek bir mekan bulabilmek için bir otomobil ya da otobüsle dolaşın ya da uzun bir yürüyüşe çıkın. Herhangi bir nedenle, size bir film mekanına uygun gelen bir yer bulana kadar gezin. (Doğrusunu isterseniz, sıradan bir konumlamanın dikkat çekici bir biçimde çekilmesinin olanaklı bulunduğunu da aklınızdan çıkarmayın.) Bulduğunuz yeri iyice inceleyerek, artılarıyla ve eksileriyle ayrıntılarını listeleyerek not edin. Kullanmak isteyeceğiniz herhangi bir şeyi atlamamış olmaya dikkat edin, yeniden çevreye bakın ve atladığınız bir şeyi fark ederseniz listenize ekleyin. Sonra bu yerden ayrılın.

Hemen arkasından, on beş dakika kadar bir şeyler yazabileceğiniz sakin bir köşeye gidin. Notlarınıza bakın, vermek istediğiniz "duygu tonlaması" ve tadı en iyi anlatacağına inandığınız ayrıntıların altını çizin. Daha sonra on dakika kadar geniş zaman çekimini kullanarak tanımlayıcı bir paragraf yazın. Süreniz dolduğunda yazdıklarınızı kontrol edin ve notlarınızla karşılaştırıp herhangi bir şeyi atlayıp atlamadığınıza bakın. Eğer unuttuğunuz bir şey varsa bunu hemen ekleyin.

Yirmi dört saat kadar tüm notlarınızı ve yazdıklarınızı bir kenara bırakın.

ÜÇÜNCÜ ÖDEV: FORMATLI KONUMLAMA TANIMI

Yeniden yazdıklarınızı çıkarıp dikkatle okuyun, ilgisiz görünen ya da yinelenen bölümleri atın. Bu düzeltme sırasında yalnızca konumlamanın tanımı için gerekli birkaç ayrıntıyı bırakacak biçimde bir gözden geçirme ve kısaltma yapmanız önemlidir. Bunu yaparken kendinizi, okurun zihinsel görüşü açısından değerlendirmeniz gerekir.

Bundan sonraki aşamada elinizdeki paragrafı senaryo ya-

zımında kullanılan ana-sahne formatıyla son durumuna getirin. (Ek'te ya da daha önceki bölümlerde verdiğimiz örneklerden yararlanabilirsiniz.)

Ayrıca bu son aşamada dilbilgisi, yazım ve noktalama işaretlerinin de tam olarak kontrol edilmesi gerekir. Yeniden yirmi dört saat ara verin.

4. ALIŞTIRMA: SES İMGELERİNİN KULLANIMI

Çalışmak için sessiz bir yer seçin ve gözlerinizi kapatın. Eğer kapalı bir mekandaysanız, açık bir pencere yanına oturun, derin derin soluk alıp verin, rahatlayın ve çevrenizdeki seslere kulak verin. Gece, gündüz, kasaba ortamı ya da kent merkezi olması fark etmez, çevrenizdeki seslere odaklanın. Uzaktan gelen seslerle yakındaki sesleri, ilk anda fark edilmeyen (trafiğin ya da çalışan herhangi bir makinenin uğultusu gibi) ancak dip yüzeyde hissedilen seslerle ön plana çıkan sesleri ayırt etmeye çalışın. Çevreyi yeterince dinlediğinize karar verdikten sonra saptadığınız her şeyi yazın.

5. ALIŞTIRMA: SES İMGELERİNİN KULLANIMI

Bu yazdıklarınız içinden sizi, olumlu ya da olumsuz, en çok etkileyen on ses seçin ve hemen bunların listesini yapın. Sonra listeyi baştan sona gözden geçirerek çevrenizde daha önce fark etmediğiniz yeni bir ses olup olmadığına kulak verin. Eklenecek bir şey bulursanız, listeye ekleyin.

DÖRDÜNCÜ ÖDEV: SES KULLANIMIYLA KONUMLAMA TANIMI

Üçüncü alıştırmada yazdığınız paragrafı çıkarın ve yeniden okuyun. Buradaki görüntülerle listedeki sesleri tek tek biraraya getirmeye çalışın. Kimi gerçeküstü sonuçlar elde edebilirsiniz, ancak bu önemli değildir; en önemlisi buluşlarınızın ilginç olabilmesidir. Sizi tatmin eden bir ses ya da bir

ses bileşimi yakaladığınız anda, paragraftaki tanımına bunu ekleyin. Bu sesin sahne boyunca mı kullanılacağını, yoksa kısa ya da uzun bir süre mi kullanılacağını en başından yazarak kaydedip belirtin. (örneğin; SİS BORUSU SÜREKLİ ya da SİS BORUSU SAHNE BOYUNCA). Eğer bu sesten belli bir noktada yararlanacaksanız (örneğin, CAM KIRILMA SESİ gibi, gerekli yere not düşün.)

Ekran dışı seslerin genellikle senaryoda ayrı bir satırda büyük harflerle belirtilmesi gerektiğini de unutmayın.

6. ALIŞTIRMA: "X" ETMENİNİN SUNUMU

Mekan tasvirinize ses ya da sesleri ekledikten bir süre sonra bu alıştırmaya geçebilirsiniz. Eğer fazlasıyla esinlendiğinizi hissederseniz ara vermeden devam edebilirsiniz, ancak bu alıştırmayı daha sonra ya da başka bir güne de bırakabilirsiniz. Gerçekte birkaç saatten fazla ara vermemeniz daha iyi olur, çünkü bu alıştırmada yazacağınız bölümde "duygu tonlaması bütünlüğünün" sağlanması gerekecektir.

En baştaki alıştırmalarda yazdığınız başlangıç sahnesini yeniden okuyun. Bunu düzeltip kısaltmış ve artık X karakterinize de bir ad vermiş olmanız gerekir.

Bu alıştırmada o adı kullanmak üzere konumlama tanımınızı, kattığınız seslerle hayalinizde canlandırarak okuyun ve on dakika içinde yeni paragrafınızı tamamlamaya çalışın: "X yürür ya da koşar... ayağında patenle kayar, ya da bir Ford araba kullanarak sahneye çıkar." Artık X için bir tanım yapmanız gerekmez, çünkü daha önceki ödevinizde bunu yapmıştınız. X sahnede tek başınadır ya da bir başkasıyla buluşur; yazarken olayları kendi akışına bırakın ve nereye varacağını bekleyin. Kendi kendinize bir sürpriz olsun! BAŞLAYIN!

On dakika dolduğunda, yazdıklarınızı dosyanıza kaldırıp en az yirmi dört saat için bir kenara bırakın.

BEŞİNCİ ÖDEV: BÜTÜNÜ OLUŞTURMAK

Son yaptığınız alıştırmayı yeniden okuyup düzeltmelerinizi tamamlayın. Neler olduğunu, olayların nasıl geliştiğini beğenmezseniz, değiştirebilirsiniz ya da gereksiz ayrıntıları atabilirsiniz. Anlatımı güçlendirecek birkaç sıfat eklemeye çalışın. (Bir sahnenin ya da aksiyonun anlatımında kavramlarla ilgili bir sözlük, normal bir sözlükten daha yarar sağlayabilir. Etkin bir sözcük, kendi canlandırdığınız sahneyi ya da olayı okura iletmenize yardım edecektir.)

Bundan sonra tüm sahneyi uygun formatı içinde yazın ve öğretmeninize sınıf arkadaşlarınıza ya da film konusunda bilgi sahibi kişilere okuyup onların görüşlerini alın.

SONNOTLAR

[1] Susanne K. Langer, *Problems of Art* (New York: Charles Scribner's Son, 1953).
[2] Robert Bresson, *Notes on the Cinematographer* (England: Quartet Books Limited, 1986). çev. Jonathan Griffen
[3] Pat Cooper, "The Passage," yayımlanmamış senaryo, 1987.
[4] Harold Pinter, *Accident, Five Screenplays* (New York: Grove Press, 1973), 219-220.
[5] Ronald Harwood, "The Language of Screenwriting," in *The State of the Language*, ed. Leonard Michaels ve Christopher Ricks (Berkeley: University of California Press, 1980), s.296.
[6] Ronald Harwood, "One Day in the Life of Ivan Denisovich" (Ivan Denisovich'in Hayatından Bir Gün) *State of the Language*, ed. Michaels and Ricks, s.292.

BU BÖLÜMDE TARTIŞILAN FİLMLER

Joseph Losey'in yönettiği *Accident (Kaza)*, 1967.
Jacques Tourneur'ın yönettiği *Cat People(Kedi İnsanlar)*, 1942.
Ken Dancyger'ın yönettiği *The Class of '75*, 1970.
Caspar Wrede'in yönettiği *One Day in the Life of Ivan Denisovich (Ivan Denisoviç'in Hayatından Bir Gün)*, 1971.
Robert Bresson'un yönettiği *Pickpocket(Yankesici)*, 1959

4
BİR BAŞKARAKTER YARATMAK VE GELİŞTİRMEK

Thelma ve Louis filminin öyküsü birdenbire kafamda bir şimşek gibi çaktı. İki kadın bir suç işliyor ve bir serüven başlıyor... Düşünce beni etkilemişti, artık bu iki kadın karakteri yaratmak ve onların bu karmaşık işe bulaştıkları süreci geliştirmek gerekiyordu.

CALLIE KHOURI[1]

Callie Khouri, bu öyküyü anlatmak için "*Yolculuk*" yapısını seçmiştir. Bu, iki Hollywood türünü birleştiren yapı içinde 'yol' ve 'arkadaş' izlekleri vardır. Thelma ve Louis filmi doğrudan *Butch Cassidy and the Sundance Kid* ile *Bonnie and Clyde* türü filmlerin bir devamıdır. Bu filmler de, gerçekte *They Drive by Night (Gece Sürücüleri)* gibi klasiklerin bir devamıdır. *Thelma and Louise*'in özelliği ve enerjisi, Khouri'nin karakterlerini eğlenceli, sempatik ve duyarsız tipler olarak yaratmasında gizlidir.

KARAKTERİN ALIŞILAGELMİŞ DAVRANIŞLARI

Aristoteles, ruhbilimsel çalışmalarında karakteri 'alışılagelmiş davranışlarıyla' tanımlamıştır.[2] İnsan her zamanki davranışlarıyla bir kişiliktir –doğal olarak bu, her zamanki gibi davranamayacağı bir olayla karşılaşana kadar böyle sürer. İşte, dramatik durumu yaratan da bu değişmedir.

Thelma and Louise senaryosunun ikinci taslağının ilk sayfalarından bir alıntıyı burada örnek olarak veriyoruz. Görüleceği gibi, iyi seçilmiş birkaç tümce, her iki karakterle ilgili son derece önemli bilgiler verir.[3]

İÇ / RESTORAN- SABAH
(GÜNÜMÜZDE GEÇEN BİR OLAY)

Louise bir kafede garsondur. Henüz otuz yaşlarında bir kadındır, ancak garsonluk yapmak için yaşlı sayılır. Çok güzel ve bakımlıdır. İşinin son saatlerine kadar saçı başı, makyajı yerindedir. Tezgahın üzerindeki kirli fincanları, tezgahın altındaki tepsiye koyarken fazlasıyla GÜRÜLTÜLÜ çalışmaktadır, ancak kendisi buna hiç aldırmadan fondaki bir kasaba şarkısına eşlik etmektedir.

İÇ / THELMA'NIN MUTFAĞI - SABAH

Thelma bir ev kadınıdır. Kahvaltı sofrasından topladığı kirli fincanları lavaboya sığıştırmaya çalışmaktadır. Lavabo öbür kahvaltı bulaşığı ve bir önceki akşam yemeğinden kalan bulaşıklarla doludur. Thelma kirli bulaşıkların hepsini birden suyun içinde bırakmıştır. Fonda televizyonun sesi duyulmaktadır. Mutfaktan, yemek odasının duvar kağıdının kaplanmakta olduğunu görürüz, ancak bu da yarım kalmış bir iş olarak beklemektedir. Belli ki bu, Thelma'nın heves ettiği 'kendin yap' projelerinden biridir.

Louise ağır bir iş gününün ardından bulaşıkları yine gürültüyle kaldırırken, hala saçı başı derli toplu ve bakımlıdır. Düzgün görünümü onun güzelliğinden çok karakterini anlatır, çünkü bu onun irade gücünü gösteren bir ayrıntıdır. Bir

yandan fondaki müziğe eşlik ederek işini yapması, onun neşeli ve mutlu kişiliğini anlatır. En azından o an için, herhangi bir nedenden ötürü keyiflidir. Onun bu enerjik ve çalışkan davranışından Thelma'ya geçiş yapan sahnede, tam tersini görürüz. Thelma hala geceliğiyle oturmaktadır. Kirli bulaşıkları lavaboya bırakmayı sürdürür. Bu iki sahne, iki kadın arasında bir bağ kurmamızı sağlar. İkisi de "ev işleri" denecek türde işlerle meşguldür, ancak birbirlerinden çok farklıdırlar.

Sahne yeniden Louise'e geçer. Kafenin jetonlu telefonuna doğru gider, ezberinden bir numara çevirir. Bu kez, Thelma'nın evine geçen sahnede telefon çalmaktadır. Thelma telefonu açarken, sahne dışında birine bağırarak arkadaşına yanıt verir. İki kadının konuşmalarından her ikisinin de karakterleriyle ilgili daha fazla bilgi ediniriz. Bu konuşmalarda bize, bir sonraki olayın ne olacağı konusunda da bir bilgi verilir. Bu, senaryo yazımında büyük bir ustalık gerektiren 'ekonomik' biçimde aktarılmış çok güzel bir örnektir. Bir insanın giyimi, davranışları ve yaşadığı çevre o insanın karakteriyle ilgili fazlasıyla açık bilgi verir, bundan sonraki satırlarda, konuşma biçeminin de bu konuda pek çok şey sezdirdiğini görürüz. Sahne yine değişir ve Louise'i telefonda konuşurken görürüz.

LOUISE

Umarım eşyalarını toplamışsındır, sevgili küçük kardeşim. Çünkü bu akşam çıkacağız!"

İÇ / THELMA'nın MUTFAĞI –SABAH

THELMA

(ahizeye doğru suçluluk duygusuyla fısıldar)
Şey, dur bekle. Yine de Daryl'e sormam gerek.

LOUISE (dış ses)

Daha ona söylemedin mi yani? Tanrım, Thelma! Bu adam senin kocan mı, yoksa baban mı! Yalnızca iki gün. Çocuk gibi davranma. Ona benimle gideceğini söyle, o kadar. Sinirleri çok bozuk filan de.

Thelma bu arada gazeteden kestiği kuponları duvarda asılı bir panoya iğnelemekle meşguldür. Panoda başka gazete kupürleri ve yemek tarifleri de asılıdır. Bu sahnede Thelma'nın karakterini daha iyi anlarız. Pasif direnişi çok açıktır. Kocasını atlattığı için suçluluk duygusuna karşın, yine kendi bildiğini okuyacaktır. Filmin bu noktasında ve tüm senaryo içinde, iki kadının ilişkisi sorumsuz küçük kardeşle sorumlu abla ilişkisi biçiminde ortaya konmuştur. Aralarındaki bu gerginlikte iniş çıkışlar yaşarlar ve güç dengesi değişen koşullara göre birinden diğerine kayar. Aksiyon odaklı senaryolarda izleyiciyi bağlayan ve gerilim yaratan bir ilişki işlenmiştir.

Louise'in ses tonundan bu planın onun için daha tehlikeli bir durum yarattığını anlarız. Louise'in kesik kesik tümceleri –burada ve filmin pek çok yerinde karakteristik olarak– yaşamından bezmiş Thelma'yı harekete geçirmek ve kendi özel yaşamından bir ödün vermesine karşı onu korumak amacıyla kullanılmıştır.

DAVRANIŞLARIN KARAKTERİ TANIMLAMASI

Aristoteles, *Poetika* adlı bilimsel araştırmasında dramatik aksiyonu şöyle tanımlamıştır: "Bir karakterin davranışına yol açan ruh halinin hareketi."

Sinema ve tiyatro yönetmeni Elia Kazan, *A Streetcar Named Desire (Arzu Tramvayı)* adlı oyundan çıkardığı senaryo notlarında da buna benzer bir tanım yapmıştır: "So-

nuç olarak, yönetmenlik insanın ruhsal durumunu davranışa dönüştürmektir."

Yönetmenlik yerine senaryo yazarlığı için de Elia Kazan'ın tümcesi aynı biçimde geçerli olacaktır. Bir karakterin istem ya da gereksinimleri, hem Aristoteles hem de Kazan'ın söz ettiği ruhsal durumun hareketi sonucunda, yalnızca davranışlarıyla anlatılabilir. Başarılı bir senaryo yazarı bu küçük ayrıntıların içinden karakterinin özünü anlatabileceği noktaları seçer. Aktörün kendisine, yönetmene, yapımcıya ve fotoğrafçıdan kostümcüye -kısacası filmin yapımında çalışan herkese- karakterini çok iyi anlatmak durumundadır. Bu insanlar, herhangi bir senaryonun beyaz perdede yaşam bulması için geniş bir yaratıcı kadrodan yalnızca birkaçıdır.

SENARYONUN 'KISACA' YAZILIŞINA BİR DİĞER ÖRNEK

Robert Towne çok belirgin, alaycı, rahat ve özgür betimlemeleriyle tanınan bir senaryo yazarıdır. Yine de, birkaç satıra fazlasıyla bilgi sığdırabilmekte çok başarılıdır. *Chinatown* filminin son taslaklarındaki, giriş sahnesini buna bir örnek olarak vermek istiyoruz: Film, bir çiftin sevişme sahnelerinden art arda çekimlerle başlar. Bu görüntüler inleme sesleriyle ve bir erkeğin 'Oh, hayır!' diye bağırışıyla birlikte verilir. Tam o noktada geçiş yapılır.

İÇ / GITTES'İN OFİSİ

CURLY, Gittes'in masasına fotoğrafları yayar ve GITTES'in arkasına geçerek masaya bakar. İş elbiseleri içinde terlemiştir. Soluk alıp vermesi giderek sıklaşır. Gittes'in pırıl pırıl masasının üzerine bir damla ter düşer.

Gittes, bu ter damlasını fark ettiğini belli eder. Tepede bir vantilatör çalışmaktadır. Gittes vantilatöre doğru bakar.

Keten takım elbisesiyle serin odada son derece enerjik görünmektedir. Curly'den gözlerini hiç ayırmadan bir sigara yakarken, masasındaki özel çakmağı kullanır.[4]

Gittes ilk bakışta, ufak ve başarılı bir işadamı izlenimi verir. Pırıl pırıl masası, beyaz keten takım elbisesi ve özel çakmağı bu izlenimi yaratan öğelerdir. Panik içindeki müşterisinin her hareketini izler. Curly, çok iri bir adamdır ve aklı başından gitmiş gibi bir durumdadır. Özenle döşenmiş yepyeni bir büro içinde tehlikeli bir durum yaratmaktadır.

Bundan sonraki satırlarda duvara bir yumruk atarak yerdeki çöp kutusunu tekmeleyişi anlatılır. Sahne şöyledir:

Curly panjurlara çarpar ve dizlerinin üstüne çöker, ağlamaya başlar. Öyle çok acı çekmektedir ki, panjurlara neredeyse dişlerini geçirir. Gittes yerinden hiç kıpırdamadan onu izlemektedir.

GITTES

Tamam, tamam. Yeter artık. O panjurları yiyecek değilsin umarım! Daha çarşamba günü taktırdım.

Curly ağır ağır toparlanıp doğrulur. Ağlaması hala sürmektedir. Gittes masasının çekmecesinden bir bardak çıkarır, ucuz marka bir viskiyi daha pahalı olanlar arasından bulup alır.

Gittes bardağa bolca viski koyar. Bulunduğu yerden Curly'ye bardağı gösterir.

Curly filmde yalnızca komik bir tip değil, aynı zamanda da filmin son üçte birinde önemli rolü olan ikinci derecede bir karakterdir. Bu ilk sahne boyunca gördüğümüz duygusal ve biraz da şapşal durumu, ileride Gittes'in işine yarayacaktır. Dedektif bir kaçış için umarsızca yardıma gereksinim

duyduğunda Curly, eyletimi (manipülasyonu) için ideal bir hedef olacaktır.

Çoğu kurgusal filmde, komedi ya da dramalarda, belli bir karakter (ya da karakterler) güç durumlar için kullanılır. Diyelim ki birinin başına bir şey gelir. O insan nasıl bir tepki gösterecektir? Değişmek için gayret gösterir mi, kaçmaya mı çalışır, her şeyin eskisi gibi olması için bir yol mu arar? Başkarakter bir savaşıma girişirse –ki bu, gerçekte filmin öyküsüdür– bizi de olayın içine sokar. Art arda beklenmedik olaylar birbirini izlerken, kahramanların değişmeden kaldığı kısa filmlerde bile karakter bizim için en önemli öğedir. İzleyici olarak, karakterin başına ne geleceğine aldırmayacak olsak ne diye filmi izleyelim? Öyle değil mi?

Jake Gittes ilk anda sevebileceğimiz bir karakter değildir, öyle olması da gerekir. Kuşkucu bir gözle her şeyi gördüğünü, bildiğini sanan bir özel dedektiftir. Müşterisinin güç durumu yalnızca daha da ukalalaşmasına yol açar. Curly'ye hazırladığı içki, koca adamın kendisine gelmesi için yapılacak en makul şeydir. (Bu arada, dolabında çeşitli müşteriler için çeşitli fiyatlarda viskiler bulundurduğuna da dikkat etmek gerekir.)

Chinatown 1974 yılında piyasaya çıkmıştı. Yetmişli yılların izleyicisi, 40'lı ve 50'li yıllardaki *The Maltese Falcon (Malta Şahini)* ve *The Big Sleep (Büyük Uyku)* gibi dedektif klasiklerine yakınlığı bakımından Gittes'in bu hastalıklı bakış açısını tahmin edebilir ama onun şık, beyaz keten takım elbisesine pek hazırlıklı değildir.

(Geleceği parlak bir iş adamıyım, ellerimi kirletmem gerekmez...) Onun şık burjuva ofisi de beklenmedik gelmektedir.

Yine de Gittes, daha senaryonun ilk satırından ilgimizi çeker, nasıl mı? Alaycılığı, aldırmazlığı, bir profesyonel gibi otoriter havasıyla.

ÖĞRENCİ SENARYOLARINDAN ÖRNEKLER

Aşağıda Christian Taylor'un *Lady in Waiting* filminin başkarakteriyle ilk karşılaşmamızın senaryoda nasıl verildiğine yönelik bir örnek getiriyoruz:

> İÇ. Bir kutu üzerine yapıştırılmış bir etikette MÜZAYEDE yazısını görürüz. O arada, MISS PEACH'in iç çekişi duyulur. Saçları kırlaşmış, elli yaşlarında ciddi görünümlü bir kadındır. Yemek odasının ortasında bir valizin üzerinde garip bir biçimde oturmuştur. Oda bomboştur... Miss Peach gri yünlü bir ceket ve gösterişsiz şapkasıyla, kasvetli ve tutucu bir giyinimdedir.[5]

Miss Peach'in nesnel yönden yapılmış bu tanımının dışında, "müzayede" yazılı kutu ve boş yemek odası, görsel olarak bize onun ruhsal durumuyla da ilgili bir duygu tonlaması verir. Eğretilemeli yaklaşımla senaryo, bu iç boşluğun nasıl dolacağıyla ilgilidir. Taylor'un başkarakterini ilk kez izleyici karşısına çıkışında nasıl tanımladığına dikkat edin. Miss Peach, Manhattan'daki yüksek binalardan birinin asansöründe tek başınadır.

> İÇ. Asansör yükselmektedir... 15...26...27...28 ve ardından ÇIN sesiyle asansör durur. Kapılar açılırken Miss Peach daldığı hayallerden irkilerek kendine gelir ve karşısında SCARLET'İ görür. Şaşırtıcı güzellikteki, aşırı makyajlı bir siyahi olan kadın Scarlet güneş gözlükleri, peruğu ve tiyatro kostümüne benzer fantezi elbisesiyle dikkat çekicidir. Kocaman bir deri çantası vardır. Miss Peach'e aldırmadan asansöre biner ve lobi düğmesine basar.

Kısa bir an sonra, bu beklenmedik iki tip arasında bir çekişme başlar. Scarlet'ten önce, Miss Peach'i asansörde yalnız olarak görmemiz önemlidir, çünkü onun yaşadığı şokla özdeşleşiriz, asansöre yeni binen karakterle özdeşleşmeyiz. Bu arada, Scarlet'in tanımında da, koskocaman "deri" çanta anlatımından, onun garip giysisine karşın giysilerinin ve aksesuarlarının ucuz olmadığını anlarız.

İkinci olarak, Lisa Wood Shapiro'nun *Another Story* filminin açılış sahnesini vermek istiyoruz. Başkarakterler iki küçük kız, küçük bir kasaba evinin penceresinden yağmuru izlemektedir:

> İÇ. Küçük mutfağa açılan kapının ağzında NIVY durmaktadır. Yetmişine yakın hoş bir kadındır. İlginç gümüş küpeleriyle modaya uygun giyinmiştir. ŞÖMİNEDEN GELEN ÇITIRTILARI DUYARIZ. Şömine, oturma odasına sıcak bir ışık vermektedir. Parkeler üzerinde bir İran halısı vardır, salon meşe lambrilidir. NIVY mutfakta sıcak çikolata hazırlamaktadır.[6]

Bu örnekte de, başkarakterin giyimi ve görünüşü çok kısa ve etkin bir biçimde tanıtılmışsa da, daha çok çevresiyle bir duygu tonlamasının yaratıldığını görüyoruz. Ev kendi evidir; evin döşenişi, şömine bile onun kişiliğiyle ilgili bize bir düşünce verir. Torunlarına sıcak çikolata yapan bir büyükanne olarak görünse de ilginç küpeleri ve modern giysileriyle yaşlı başlı, sevimli bir büyükanne olmadığını hemen anlarız.

ALTINCI ÖDEV: KARAKTER TANIMIYLA İLGİLİ DİĞER BİLGİLER

Another Story, Lady in Waiting, Sleeping Beauties ve *The Wounding* senaryolarını yeniden okuyun ve geri dönüp karakterlerin ilk tanımlarının nasıl yapıldığına dikkat edin.[1] Karakterler konusunda edindiğiniz bilgilere göre tanımların etkinliğini değerlendirin. Yararlı olacak eksik kalan bir bilgi eklemeyi düşünür müydünüz? Karakterdeki bir değişiklik ya da gelişme yazar tarafından nasıl verilmiş? (Bunları değerlendirirken kesin ve belirgin noktaları gösterin.)

Senaristler ilk taslağı yazdıktan sonra kendi kendilerini bu biçimde değerlendirirler. Bu, sonraki adım için bir hazırlıktır. (Senaryo yazmak, bir bakıma sürekli düzeltmeye ve yeniden yazmaya dayanır.) Bu senaryoları okurken, formatlarının da sıkı sıkıya bir kalıba bağlı olmadığına dikkat edin. Towne, Khouri, Shapiro, Taylor, Kusama, Emerling gibi farklı yazarların kendi biçemlerini koruyacak kadar esneklik göreceksiniz.

GÖRÜNÜŞ ALDATICI OLURSA

İrlandalı ilginç oyun yazarı Oscar Wilde bir deyişiyle, genel bir yargıyı tamamen tersine çevirmiştir: "İnsanları görünüşleriyle değerlendirmeyenler, pek de derin olmayan insanlardır." Bu anlatım, ilk önce gülünç görünür ve Wilde'in sözlerinde tersine döndürülmüş bir anlam ararız. Ancak, biraz düşünürsek, bu espride doğrudan bir anlam vardır: İnsanlar bilinçsizce kendilerini ortaya koyarlar; bir insanla ilgili ilk önce ayırdedilen özellikler, insanın rahatça kendini ortaya koyuşuyla dikkatli bir gözlemcinin fark ettiklerinden çok ayrı şeylerdir. Toplumbilimci Ervin Goffman, insanın bu bilinçsiz davranışına "kendini sunuş" demiştir. Böylece, sonuçta yeniden Wilde'ın deyişine dönmüş oluruz.

Buna göre, bir senaryo için karakter geliştirmenin ilk adımı –kısa ya da uzun yazılmış olsun– belli insanların belli koşullarda nasıl davrandığına odaklanmaktır. Büyük Rus yönetmen Konstantin Stanislavski, sanatın asla genel olamayacağını söylemiştir, sanat her zaman için özeldir. Burada her ne denli oyuncuları kastetmiş olsa da, yönetmen ve senaristleri de kapsayan bir anlatım bağlamında kullandığı kuşku götürmez.

Şöyle bir çevrenize bakın ve insanların giyimlerindeki aksaklıkları gözlemleyin. Tek düğmesi eksik, şık bir ipek bluz giymiş bir kadın, iyi dikilmiş takım elbisesiyle ayaklarını sürüyerek yürüyen bir adam, ütülü bir blucin giymiş bir işçi... burada *Red Baloon (Kırmızı Balon)* filmindeki çocuğun boyundan büyük bir çanta taşımasını anımsatmakta yarar vardır. Bu, çocuğun karakterini tanımlamasa da, içinde bulunduğu zor durumu çok iyi anlatan bir ayrıntıdır. Öte yandan, Thelma gibi bakımlı ve mükemmel bir kadın görüntüsü de aynı biçimde izleyiciye çok önemli bilgiler verir.

İnsanların yorgunluk, huzursuzluk, sabırsızlık ya da mutluluk gibi ruhsal durumlarını nasıl belirttiklerini gözlemleyin. Sonra, bu duygularını başkalarının önünde nasıl farklı biçimlerde göstermeye çalıştıklarını inceleyin. Kendinizin de, yalnızken ve birilerinin bulunduğu ortamlarda nasıl davrandığınızı saptamaya çalışın.

7. ALIŞTIRMA: KARAKTER BULMAK

Bir kafe, bir tren istasyonu ya da park gibi kalabalık bir yere gidin ve çevrenize fark ettirmeden kendinize bir karakter seçmeye çalışın. (Tanıdığınız birini seçmeyin.) Seçtiğiniz kişinin giyimini, görünümünü ve genel durumunu inceleyip hemen bir yere oturun ve o insanı tanımlayıcı özelliklerini yazmaya başlayın. Olanaklar elverdiğince ayrıntılı ve belirleyici olmaya çalışın. Diyelim ki, 'gözlüklü' bir adam yerine

'kaplumbağa kabuğu desenli, alacalı kahverengi gözlükleri olan' bir adam biçiminde notlar alın. 'Sırt çantası' yerine 'eskimiş, plastik bir sırt çantası' gibi tanımlar yapın. Seçtiğiniz kişinin yaşıyla ilgili fikir verecek bilgileri de ekleyin. Sonra, bu karakteri sizin gördüğünüz biçimde tanıtan en etkili özelliklerinin altını çizin.

Bir başka yerde, yeniden ilginizi çeken birini seçin ve aynı biçimde notlarınızı bir kenara yazın. Sonra iki listeyi de bir süre için unutun. Doğal olarak, fazlasıyla esinlendiyseniz çalışmayı sürdürebilirsiniz, ancak bir sonraki alıştırma için bir gün kadar beklemenizi öneririz.

KATALİZÖR

Bu sözcük, kimyadaki anlamından ödünç alınmıştır. Kimya terimi olarak, iki maddenin ani bir kimyasal reaksiyon göstermesi anlamındadır. Dramatik öykü anlatımında da, katalizör *(değişime neden olan bir durum, kışkırtıcı olay)* öyküye devinim getiren kişi ya da ortamla bir etkileşim sonucu başkarakterin dramatik aksiyonunun başlamasıdır.

Diyelim ki, bir şerif olan başkarakter eski bir silahşörün kasabaya geldiğini duyar ya da bir adam tren istasyonunda eski sevgilisiyle karşılaşır ya da hiç beklemediği bir anda işten kovulur. Bu türden olaylar, başkarakteri aksiyona ve değişime iten güçlü katalizörlerdir. Kısa filmlerde, karakteri bu katalitik olaydan önce tanırız ve böylece onunla bu olayda kendimizi özdeşleştiririz. Bu tür bir giriş, genellikle çok kısadır, ancak kimileyin de uzatılabilir. (1. Bölüm sonundaki ilk ödevde olası katalizörlerin kısa biçimiyle verilmiş iki örnek bulunmaktadır.)

Bir kişinin başına beklenmedik bir olay gelir. Kişi nasıl tepki verir? Değişmeye çalışarak mücadele mi eder, yoksa kaçmayı mı dener? Yoksa önce mücadele eder sonra kaç-

maya mı karar verir ya da tersini mi yapar? Tümüyle bu ruhsal durum, karakterin davranışında nasıl kendini gösterir? İzleyicinin ne olup bittiğini anlayabilmesi için bu bilgiler önemlidir.

YEDİNCİ ÖDEV

Dead Letters Don't Lie senaryosunu okuyun.[8] Sonra diğer dört senaryoyu yeniden gözden geçirin. Başkarakter ya da karakterlerin yeni bir yön çizmesinde rol oynayan olayları saptayın. Doğal olarak bunu yapmadan önce başkarakteri belirlemeniz gerekir. (Kısa filmler genellikle başkaraktere odaklanarak başlar ve aynı biçimde biter.)

8. ALIŞTIRMA: BASİT BİR ETKİLEŞİM

Yedinci alıştırmada yapmış olduğunuz listeyi çıkarın. Üzerinde çok düşünmeksizin bir mekan seçip her iki karakterinizi de bu ortamda canlandırmaya çalışın. Altını çizmiş olduğunuz maddelerden özellikler seçerek karakterlerin kısa tanımlarını yapmaya başlayın. Yalın, açıklayıcı tümceler kullanın. Bu, birkaç dakika içinde tamamlanması gereken bir çalışmadır. Ardından çevreyi tanımlayan bir iki tümce yazın. (Greenwich'te bir kasaba kafesi, McDonald's dükkanı olan bir anayol, Chicago Amtrak İstasyonu.)

Gerçek bir ortamda, gerçek birini seçerek bir esin kaynağı bulmanız önemli değildir, yazacağınız senaryo bir kurgu olacaktır. Gözlemlediğiniz insanlardan birer "karakter" yaratacaksınız, bu *sizin* yarattığınız bir karakter olacağı için elinizdeki notları dilediğiniz gibi kullanmakta özgürsünüz. İki dakika düşünmek için saatinizi kurun ve gözlerinizi kapatıp iki karakterinizi bir mekanda biraraya getirerek aralarında bir ilişki kurun. Yan yana mı duruyorlar, karşılıklı mı oturuyorlar? Yoksa birbirlerinden uzak köşelerde mi bulunuyorlar? Biri diğerinin arkasından mı geliyor?

Böylece karakterlerinizi bir ilişki içine yerleştirdikten sonra, aralarındaki sessiz alışverişi anlatan kısa bir paragraf yazın. Bunun yalnızca bir alıştırma olduğunu unutmayın. Kaybedecek hiçbir şeyiniz olmadığı gibi karakterleri kendi hallerine bırakarak pek çok şey kazanacağınızı da unutmayın!

Saatinizi on dakikaya kurun ve yazmaya başlayın. Yazdıklarınıza hiç okumadan devam edin. Bir yerde ipin ucunu kaçırsanız bile durup gözlerinizi kapatın ve bu durumda karakterlerinizi canlandırmaya çalışın, yazdıklarınıza geri dönüp bakmayın. Saat çaldığı an, son yazmakta olduğunuz cümleyi bitirip kaleminizi bırakın ve her iki karakter için sırayla 2. Egzersiz'deki soruları yanıtlamaya çalışın:

Kim?
Neden burada?
Şu anda ne yapmak istiyor?

7. Alıştırmayla birlikte bu alıştırmayı da bir kenara kaldırın ve aradan yirmi dört saat geçmesini bekleyin. Sonra her iki alıştırmayı yeniden gözden geçirin. Karakterleri ve aralarındaki ilişkiyi en etkili biçimde tanımlayan tümcelerinizin altını çizin. Yukarıdaki sorulara en iyi yanıtları seçerek bu değerlendirmeyi daha iyi yapabilirsiniz.

SEKİZİNCİ ÖDEV: KARAKTERİ ÖN PLANA ÇIKARAN BİR GİRİŞ YAZIN

Bu ödevde Sekizinci Alıştırmayı düzelterek uygun senaryo formatına getirmeniz gerekiyor. Gerekirse Kavramlar Sözlüğü'ne başvurabilirsiniz. Kendi hayal gücünüzdeki durumuyla karakterinizi tanımlayabilir ve okurun gözünde sizin istediğiniz gibi canlandıracak etkili sözcükler bulabilirsiniz. Sınıf arkadaşlarınıza, öğretmeninize ya da bu konuda bilgili kişilere yazdıklarınızı okumak yararlı olacaktır. Olası bir kısa film

senaryosu için açılış yapmak üzere ilk taslağınızı elde etmiş bulunuyorsunuz. Başkalarının tepkilerini öğrenmeniz iyi olacaktır.

SONNOTLAR

[1] Callie Khouri, *Thelma and Louise* üzerine sempozyum, Writers Guild of America West, Kasım, 1991, yayımlanmamış.
[2] Aristotles, *Poetics*, ed. Francis Fergusson, çev. ve giriş S.H. Butcher (New York: Hill and Wang, 1961).
[3] Callie Khouri, "Thelma and Louise" yayımlanmamış senaryo.
[4] Robert Towne, "Chinatown," yayımlanmamış senaryo.
[5] Christian Taylor, "Lady in Waiting," yayımlanmamış senaryo.
[6] Lisa Wood Shapiro, "Another Story", yayımlanmamış senaryo.
[7] Karyn Kusuma, "Sleeping Beauties," yayımlanmamış senaryo; ve Susan Emerling, "The Wounding," yayımlanmamış senaryo.
[8] Anais Granofsky ve Michael Swanhaus, "Dead Letters Don't Lie," yayımlanmamış senaryo.

BU BÖLÜMDE TARTIŞILAN FİLM

Albert Lamorisse'in yönettiği *The Red Balloon (Kırmızı Balon)*, 1955.

5

DRAMATİK ÖYKÜ ANLATIMI

Filmleri, içeriğinden çok öncelikle görsel etkisiyle değerlendiririz. Bu, sinemaya karşı yapılan büyük bir yanlıştır, tıpkı bir romanı yalnızca diliyle değerlendirmeye benzer.

ORSON WELLES

Kuşkusuz, Orson Welles film öyküsünde görsel ve işitsel öğelerin –tıpkı bir roman ya da kısa öykünün dili gibi– konunun anlatımına yardım edeceğini de kabul etmiştir. Rust Hills, kısa öykü yazma konusundaki yapıtında da aynı konuya değinmiş ve şöyle demiştir: "... başarılı bir kısa öyküde, romandan farklı olarak, parçaların bütüne ve her parçanın birbirine uyumlu olması gereklidir. Öyle ki, her şey bir diğeriyle bağlantılıdır, her şey bir diğerini varsıllaştırır ve güçlendirir, hiçbir şey diğerinden ayrı düşünülemez. Bütün bu ilişkiler ise ancak mükemmel bir uyumla olasıdır."[1]

Hills'in kısa öyküyle romanı farklı ele alması gibi, sinemada da kısa film ile uzun film farklıdır. Ancak, kısa öykü ve roman okumak içindir, film ise bir drama biçimidir ve öyküsü drama yapısına göre düzenlenir.

Drama sözcüğü, Yunanca "*dran*" kökünden gelir ve 'rol yapmak' anlamındadır. Drama, ister tiyatroda ister beyaz perdede ya da ekranda olsun, izleyici önünde sahnelenen öyküdür. Daha önceki bölümlerde, görüntülerle öykü anlatımı üzerinde durduk; bu bölümde ise drama biçiminde öykü anlatımı konusu üzerinde duracağız.

KİMİ TEMEL TANIMLAR

Aşağıda, bu kitapta kullanacağımız terimlerin açıklamasını veriyoruz:

Başkarakter *(protagonist)* sözcüğü Yunanca kökenlidir; *proto* "ilk" ya da "birinci" anlamındadır, "*agonistes*" savaşım veren"(mücadele eden) anlamındadır. Daha açık bir anlatımla, öyküde savaşım veren başlıca karakterdir.

Karşıt karakter *(antagonist)* sözcüğü de yine Yunanca kökenli olup *anti* "karşıt anlamındadır; daha açık bir anlatımla, karşıt savaşım veren karakterdir. Karşıt karakter bir insan olabildiği gibi, bir doğa gücü de olabilir –bir dağ, çöl ya da fırtına gibi başkarakterin karşısına çıkan engeldir. Bu savaşımın öyküsü, filmin konusunu oluşturur. Kimi öykülerde, karşıt karakterin özellikleri başkarakterin tam tersi olabileceği gibi, ikizi ya da ikinci kişiliği de olabilir. En ilginç karşıt karakter, başkarakterin kendi doğası, kendi korkuları, ortaya çıkmamış gereksinimleri olabilir.

Karşıt karakter ne denli güçlü olursa, öyküdeki çekişme de o denli büyük olur. Bu da başkarakterin amacına ulaşması için daha çok çaba göstermesi anlamına gelir. Bir film senaryosunda karşıt karakterin kim ya da ne olması can alıcı bir noktadır. Senaryo yazarının taslaklar üzerinde yaptığı düzeltme ve değişikliklerle bu, bir karakterden (ya da nesneden) diğerine kayabilir.

Her oyunda temel çatışma ya da anlaşmazlık başkarakterle karşıt karakter arasında geçer. Tehlike ne denli büyükse, bu çekişme o denli daha dramatik bir durum sayılır.

Dramatik aksiyon ya da "hareket ya da ruh", bir senaryonun itici gücü, kalp atışıdır. Aristoteles, *Poetika*'sındaki tanımında bu terimi kullanmıştır.[2] Aristoteles'in 'ruh' anlamında kullandığı 'psiko' sözcüğü yine eski Yunanca'da "zihin ve ruh" anlamlarını içerir; daha başka bir deyimle, insa-

nın düşünce ve duygularını harekete geçiren enerji ve bizleri güdüleyen güçtür.

Öykünün doruk noktası *(climax)*, başkarakterin çevresinde dönen olayların en yoğun ve en yüksek noktasıdır; dramatik aksiyonun da, dönüm noktasıdır. En kısa senaryoda bile, daha az parametrelerdeki olayların birikimiyle ortaya çıkar.

"Farkındalık" Aristoteles tarafından "bilgisizlikten bilgilenmeye doğru bir değişim" tanımıyla dile getirilmiştir.[3] Her zaman değilse bile, bu "fark etme" aşaması, genellikle doruk noktasından sonra gelir. Başkarakterin dramatik aksiyonu sonucu hangi noktaya geldiği konusunda bilinçlenmesidir, daha açık bir deyişle, başkarakterin öyküyü yapan olaylar silsilesinin sonucunda ulaştığı durumdur. Kimi güldürü türlerinde başkarakter, bu "farkındalığa" ulaşamaz ve bu durumda onun durumunu anlamak dıştan bakan birine ya da izleyiciye kalır.

Sahne *(scene)* sözcüğü için pek çok tanım yapılabilir. Biz bu sözcüğü daha çok tek bir dramatik durumun işleyişini sunan olay ya da bölüm anlamında kullanacağız. Bu anlamda sahne, herhangi bir senaryo öyküsünün temel taşıdır. Kısa film senaryolarında her sahne, bir sonraki olaya hazırlayıcı nitelikte olmalıdır.

BİR SÖYLEN (MİTOS) YA DA MASALIN UYARLANMASI: İLK ÖRNEK

Hangi kültürden gelirse gelsin, tüm toplumlarda öyküler dünyanın oluşumunu konu almıştır. Bu öykülerde bir 'çekişme'nin ne zaman konu edildiği ilginçtir. Kuşaklar boyunca insanoğlu çevresinde olup bitenlere bir anlam vermeye çalışmıştır; gözlemlerinden ve deneylerinden öğrendikleriyle gelişmiştir. İnsanoğlu birtakım gereksinimleri bulunduğunu

ve bu gereksinimlerin bir çekişmeye neden olduğunu kısa bir zaman içinde fark etmiştir. Bu çekişmeler insanlar arasında olduğu kadar, tanrılarla insanlar arasında da ortaya çıkmıştır.

Dünyanın yaradılışıyla ilgili ilk kutsal kitapta son derece güzel sözcükler ve özenli ayrıntılarla Tanrı'nın her şeyi yarattığı anlatılır. Canlı, cansız tüm yeryüzünü altı günde yaratan Tanrı, sekizinci gün dinlenmeye çekilmiştir. İlk insanı topraktan yaratmış, soluğuyla ona can vermiş ve yaşaması için ona çok güzel bir bahçe sunmuştur. Adem olarak bilinen bu canlıya Tanrı tek bir yasak koymuştur: Bahçesindeki "İyilik ve Kötülük Ağacı" dışında tüm diğer ağaçların meyvelerini yiyebileceğini söylemiştir. Ve dramatik bir öykünün kurgusu olarak, yarattığı bu erkekle kadını (Adem'le Havva'yı) bu seçimi yapmaları için özgür kılmıştır. Meyveyi ye ya da yeme; kurallara uy ya da uyma! İnsanoğlunun merak duygusu ve otoriteye karşı gelme güdüsü göz önünde tutulduğunda, ilk çekişmenin tohumlarının Cennet'te atılmış olduğunu söyleyebiliriz. İşte bu tohumda, dramatik durumun ilk örneğini görüyoruz. Tanrı'nın istediği şeyle Adem'le Havva'nın istediği şeyin farklılığı nedeniyle, ilk çekişme burada başlamıştır. Bu öyküde yılan karşıt karakterdir. Yılanın Havva'ya yaklaşması bu öyküde katalizördür.

Öğrenciler ve senaryo yazmaya aday film yapımcıları için iki sorun söz konusudur: Tam olarak hangi konuda yazıyorum? Yazdığım konuyla ilgili tam olarak ne kadar özele inebiliyorum?

Senaryo yazmak için oturduğunuzda, aklınızdaki genel bir düşüncenin varlığı yetmez. Çok renkli ve üretken öykü fikirleri bulmak 'doğal yeteneği' olmayan kişiler için zordur, ancak yazar, yapımcı, sinematograf olsun, sanatla iç içe olan insanlar bir yeteneği öğrenmenin bir süreç olduğunu çok iyi bilirler. Bu sürece bir yerden başlanması gerekir.

Peki, nereden başlamalıdır? Kısa senaryo konusunda en

iyi başlangıç sıradan bir uyarlama denemektir.

Film endüstrisinin ilk günlerinden beri, film öykülerinde kurmaca öyküler sınırsız bir kaynak sunmuştur. Bu konuda eğitim veren kişiler olarak bizim deneyimlerimiz de şunu gösterir: bir söylen ya da masalın uyarlanması, acemi bir senaryo yazarının profesyonel bir senarist olmasının en çabuk ve en kestirme yoludur.

Ağızdan ağıza anlatılan öyküler, her zaman dramatik bir yapı içerirler ve görselleştirilmeye çok uygundurlar. Hem bu nedenle, hem de bu tür öykülerin malzeme bakımından kolay elde edilebilmesi (yani, telif sorunu olmaması) nedeniyle bu bölümde bu tür uyarlama örnekleri vereceğiz. Böyle bir uyarlama için aklınızda kısa bir öykü varsa, bunun üzerinde çalışmanız için göstereceğimiz teknikler daha sonraki pek çok diğer uyarlamalarınız için de geçerli olacaktır.

İLK UYARLAMANIN YAPILANDIRILMASI

Aşağıda bir söylenin farklı öyküler için nasıl bir malzeme oluşturabileceğini gösteren örnekler yer alıyor. İzleyici, her bir öyküyü, orijinal temasının ne olduğunu fark etmeden, keyifle izleyecektir. Tabii bu temayı bilmesi, filmi izlerken zevk almayacağı anlamına da gelmez.

İlk seçtiğimiz "Icarus'un Düşüşü" adlı mitin asıl öyküsü şöyledir: Daedalus ünlü bir ressam, mimar ve aynı zamanda da buluşları olan çok zeki bir adamdır. Yeğeni ve en sevdiği öğrencisi Perdix onu her yönde geçmeye başlamıştır. Daedalus onu kıskanmaya başlar ve Perdix'i Akropolis'in tepesine götürerek oradan aşağı atar. Bu yüzden lanetlenen Daedalus, bir yolunu bulup oğlu Icarus ile Girit Adası'na kaçmayı başarır.

Zalim Minos onun adada sığınmasına izin verir, ancak neredeyse başarılması olanaksız bir görevle onu görevlendirir:

Bir yarı tanrı olan boğa başlı insan vücutlu Minotaurus için bir hapishane inşa edecektir. İnsan eti yiyen Minotaurus'a Giritliler genç delikanlıları ve kızları kurban etmektedirler, dolayısıyla Minotaurus'un hapishanesine kurbanların girişi için bir kapı yapılacaktır, ancak kurbanların bu kapıdan çıkışları olmayacaktır. Daedalus bu sorunu ilk labirenti tasarlayarak çözmüştür. Hain Minos, Daedalus ile oğlunu bu nedenle ödüllendirmesi gerekirken onları denize bakan yüksek bir kuleye kapattırmıştır. Daedalus buradan da kaçmayı kafasına koymuş ve martıların kanatlarıyla uçmayı planlamıştır. Balmumunu eriterek birbirine yapıştırdığı iki çift kanadı baba oğul bellerine bağlamışlar ve uçarak kuleden kaçmışlardır. Ancak Daedalus, oğluna Güneş Tanrısı Apollon'un balmumunu eriteceğini söyleyerek çok yüksekten uçmamasını tembih etmesine karşın, Icarus uçmanın keyfine doyamamış ve giderek yükselmeye başlamıştır. Daedalus kızgın güneşe yaklaşan oğluna seslenmeye çalışsa da balmumunun erimesiyle Icarus deniz sularında kaybolmuştur. Ege'deki Icarus Deniz adını bu söylensel öyküden almıştır.

Şimdi elimizde Daedalus ve Icarus'un öyküsünden temel bir malzeme bulunmaktadır, hatta bu, kısa bir senaryoda kullanacağımızdan fazla bir malzemedir. Ancak senaryo yapısı için gerekli temel soruları yanıtlamadan, bu malzemenin ne kadarını kullanıp ne kadarını atacağımızı bilemeyiz.

Bu sorular, size her senaryo yazışınızda ve yazdığınız senaryoyu değerlendirip eleştirmenizde yardım edecektir.

SENARYO YAPISINI KURMAK İÇİN İLK SEKİZ SORU

1. Başkarakter kim?
2. Başkarakter öykünün başında ne durumda?
3. Karşıt karakter kim (ne)?
4. Hangi olay katalizör görevi yapıyor?
5. Başkarakterin dramatik aksiyonu ne?
6. Karşıt karakterin dramatik aksiyonu ne?
7. Başkarakterin sorunu nasıl çözülüyor?
8. Öykünün doruk noktası ve sonu hakkında tam oluşmamış da olsa bir fikriniz var mı?

Şimdi üç ya da dört dakikalık bir kısa film için bu sorularla neler elde edebiliriz? (Burada canlı-hareket ya da animasyon için yaklaşımımız farklı olmayacaktır.) Size bir fikir vermek amacıyla, bu soruların yanıtlarıyla kurduğumuz bir mantık üzerinden ortaya çıkan bir öykü sunuyoruz.

1. Başkarakterimiz (protagonist) kim?

Bu soruya yanıt vermeden önce, çoğu kısa film için tek bir başkarakter bulunmasının daha uygun olduğunu bilmeniz gerekir, çünkü izleyicinin birden fazla karakterle özdeşleşmesi için yeterli süremiz yoktur. Kimi komedi türleri –parodi, satir ya da abartılı ve çok hareketli komediler- bir istisna olabilir, çünkü yazar izleyicinin tek bir karakterle özdeşleşmesini istemez, tüm karakterlerle belli bir ruhsal uzaklıkta kalmasını ister. (W.C. Fields ile, *Marx Kardeşlerle* ya da çizgi filmlerdeki başkarakterlerle bir izleyici olarak ilişkinizi düşünün.) Dolayısıyla, kısa komedi senaryolarında iki ya da daha fazla başkarakter olabilir.

Biz drama üzerinde çalıştığımız için tek bir başkarakter

seçmek durumundayız. İlk sorumuz şu olmalıdır: Daedalus'un mu yoksa Icarus'un mu başına gelenlerle ilgili bir senaryo yazacağız? Her ikisi de oldukça ilginçtir. Müthiş buluşu sonucu oğlunu kaybeden bir dahinin öyküsü mü, yoksa aynı derecede yetenekli ancak kendi sonunu hazırlayan heyecanlı bir gencin öyküsü mü?

Elimizde çok ayrı biçimde işleyebileceğimiz iki karakter var. Biz ilk örnekte başkarakter olarak Icarus'u seçtik, ancak Daedalus'u seçmiş olsaydık ne denli değişik bir öykü çıkabileceğini göstermek için daha uzun ve canlı-hareket biçeminde ikinci bir öyküyü de sizler için senaryolaştırırdık.

2. Senaryoyu yazmaya başlarken Icarus'un durumu nedir?

Kısa film senaryosunda yazarın doğrudan olayların ortasına girme hakkı vardır. Bu senaryonun başında, baba-oğul kulede sanki bir süredir oradaymış gibi gösterilir. İzleyiciye Icarus konusunda bilgi vermek için hapishanede günlerinin nasıl geçtiğini göstermemiz gerekecektir. İzleyici onunla özdeşleşmek için onu çok iyi tanımalıdır, dolayısıyla karakteriyle ilgili şu bilgiler önemlidir: İleride uçmaktan aldığı keyifle kendi ölümüne yol açacak yapıda bir insan olduğunu iletmemiz gerekir. Bu durumda, ikinci sorunun yanıtı şöyledir: Icarus bir süredir deniz kenarında bir kulede hapis yatmaktadır. Sahnede görüldüğü kadarıyla Daedalus parşömen kağıtları ve mürekkepli kalemiyle kendi kendini oyalarken, Icarus bomboş oturmaktadır. Olsa olsa, kulenin çatısındaki parapetlerden martıların tüylerini toplayarak zaman geçirmekte ve bununla eğlenmeye çalışmaktadır.

3. Karşıt karakter (antagonist) kim (ne) ?

Bildiğimiz kadarıyla Icarus, babası tarafından güneşe doğru uçmaması için uyarılmış, ancak bu uyarıya kulak as-

mamıştır. Bu nedenle ve konuyu fazla karmaşıklaştırmamak gerektiği için karşıt karakter olarak Daedalus uygundur.

4. Katalizör olay nedir?

Kimileyin bu sorunun yanıtını sonlara doğru vermek isteyebilirsiniz, ancak öykünüz hazırsa beklemeyi gereksiz de bulabilirsiniz. Katalizör olayın arayışı içinde, her taslakta değişiklikler yapmanız gerekebilir. Her iki durumda da, ne söylemek istediğinizi keşfetmeniz gerekir, ne söylemek istediğiniz konusunda *düşündüğünüzü* değil. Ayrıca, bir katalizör olay bulamadığınız sürece bir senaryo tamamlanmış sayılmaz.

Icarus'un kendi kendini martıların tüyleriyle oyalayışı bize öykünün doruk noktası konusunda bir hazırlıktır. Öykünün doruk noktası ya da değişim anı, Daedalus'un balmumuyla yapıştırmayı planladığı kanatlarla uçuş planını düşünmesidir. Buranın güç yanı, Daedalus'un aslında başkarakterimiz olmamasıdır. Dolayısıyla karşımıza şu soru çıkar: Icarus'u bu dönüm noktasında nasıl işlevsel duruma getirebiliriz?

Aristoteles'e dönersek, *Poetika* adlı yapıtındaki şu öğüdüne kulak verebiliriz: "Konuyu yapılandırarak işler duruma getirirken yazar, sahneyi olanaklar elverdiğince kendi gözü önünde canlandırmaya çalışmalıdır. Böylece her şeyi en canlı durumda –sanki aksiyonu izleyen biriymiş gibi– görmeye çalışırken, kimi tutarsızlıklar gözünden kaçacaktır."[15]

Şimdi hep birlikte gözlerimizi kapatıp kulenin tepesini düşünelim. Daedalus, masasının başında parşömen kağıtları ve elinde kalemiyle meşguldür. Icarus ise canı sıkılmış ve huzursuz bir durumda, karşısında babası meşgulken, onun parapetlerde tüneyen kuşlardan başka kendini oyalayabileceği hiçbir şeyi yoktur. Bu arada, biriktirdiği kuş tüyleriyle kendi kendine olaylar yarattığını düşünebiliriz: Tüyleri üfleyerek

havada uçuruşu, vücuduna tüyleri yapıştırıp kollarını iki yana açarak uçtuğunu düşlediği sahneler yaratalım.

Şimdi, Daedalus'un kendini işine kaptırdığı bir sırada oğlunun gereksiz hareketleriyle rahatsız olduğu zaman nasıl bir tepki vereceğini düşünelim. İlk akla gelen olasılık, oğlunu azarlamasıdır. Ancak doğasında yaratıcılık olan zeki bir insan, Icarus'un bu durumunu gördüğünde gerçek kanatlar yapıp uçmayı ve balmumuyla bu kanatları yapıştırmayı akıl edecektir.

Dördüncü sorunun yanıtı, Daedalus'un bu bilince varmasıdır. Icarus'un bir kuşa öykünerek kollarını iki yana açması, onda oğluyla birlikte bu hapisten kaçış düşüncesini yaratacaktır.

5. Başkarakterin (protagonist) dramatik aksiyonu nedir?

Dolambaçlı bir yoldan cevabı bulduk belki, ama bunun nedeni Daedalus'un bir hayalci değil de gerçek bir uygulayıcı olmasına dayanır. Oğluyla birlikte bu hapishaneden kaçma fikri, onun için güçlü bir dramatik aksiyon sağlayacaktır. Icarus'un dramatik aksiyonunu, bunu tamamlayıcı bir öğe olarak kullanabilirdik –yani, babasıyla hapisten kaçıp kurtulmak fikri onun da aklına gelebilirdi- ama onu bir hayalci olarak, babasından çok farklı yapıda bir karakter olarak tanımladığımız şekliyle korumamız daha dramatik olacaktır. Aralarındaki bu farklılık, baba ile oğul arasındaki doğal gerginliği daha da artıracaktır.

Söyleni (mitos) en başından anımsamaya çalıştığımızda, Daedalus'un yeğenini ve aynı zamanda en sevdiği öğrencisini öldürmüş olması, onun karakteri hakkında bize ipuçları verir. Bu karakterdeki bir baba, pekala oğluna tahammül edemeyen ve onunla rekabet eden bir adam olabilir. Bu du-

rumda beşinci sorunun yanıtı, Icarus'un her ne şekilde olursa olsun babasından kurtulması gerektiğidir.

6. Karşıt karakterin (antagonist) dramatik aksiyonu nedir?

Yukarıda söylediğimiz gibi, Daedalus'un dramatik aksiyonu oğluyla birlikte hapisten kaçmasıdır.

7. Başkarakterin (protagonist) dramatik aksiyonu nasıl çözümlenir?

Daedalus kaçmayı başaracaktır, ancak oğluyla değil.

8. Tam oluşmasa da, öykünün doruk noktası ve sonu konusunda bir fikriniz ya da görsel bir düşünceniz var mı?

Doruk noktasının, başkarakter ve izleyici açısından filmin en gerilimli anı olması gerektiği düşünülürse, güçlü bir görsellik ya da art arda görüntülerle Icarus'un o anda yalnızca ne yaptığını değil, aynı zamanda neler hissettiğini de anlatmamız gerekir.

Kimileyin, senarist en başından böyle bir görselliği canlandırmış olabilir; kimileyin, temeldeki öyküye geri dönerek bu görsel malzemeyi bulur. Ya da daha fazla araştırma yapması gerekebilir. Kimileyin, doruk noktasıyla ilgili görsellik, yazarın taslaklarını düzeltmeye başladığı ana kadar biçimlenemeyebilir. Profesyoneller, her projenin yazılışının bir diğerinden çok farklı olduğunu çok iyi bilirler, hayal gücü anlaşılmaz bir biçimde çalışır.

Ele aldığımız söylen çok trajiktir, ancak bu, senaryonun da fazlasıyla ciddi olmasını gerektirmez. Tam tersine, izleyicinin yazgısı olarak belli bir karakterle özdeşleşmesi isteni-

yorsa, o karakteri bu kaçınılmaz sona doğru iten tutkuları da anlaması gerekir. Başkarakterin içinden gelen ve istediği sonuca gitme konusundaki inancını izleyicinin de hissetmesi gerekir. Yazdığımız bu senaryoda doruk noktası, Icarus'un babasının uyarılarına kulak asmaksızın yükseklere doğru uçmasıdır. Böyle bir uçma duygusunu izleyiciye de hissettirecek görüntüler vermemiz gerekir –martılar gibi pike yaparak, inerek kalkarak uçmanın güzelliğini göstermemiz gerekir. Yedinci sorunun ilk bölümüne yanıt olarak, doruk noktamızın Icarus'un çok mutlu bir biçimde göz kamaştırıcı güneş ışınlarına doğru uçmasını anlatan görüntüler çekilmiştir.

Ya öykünün sonu? Yaşamındaki tek kaçış ölüm olduğuna göre, Icarus dramatik aksiyonunu başarmıştır. Açıkçası, ne pahasına olursa olsun, babasından kaçmayı başarmıştır.

Öykünün ironik tarafını geliştirmek amacıyla, son için iki farklı türde görüntüye gereksinim duyulacaktır. Icarus'un düşerken duyduğu korku ve dehşetle birlikte, bu sahnede, aşağıda onun bu felaketinden habersiz bir dünyada pırıl pırıl güneşin altında sakin bir deniz ve tarlalarda çalışan mutlu köylüler yer alacaktır. (İkinci fikir, Pieter Breughel'in "Icarus'un Düşüşü" adlı tablosundan esinlenmiştir.)

Son sahnede Icarus derin sulara dalarken ağır çekim düşünülmüştür.

ÖYKÜNÜN ANA ÇİZGİLERİNİN OLUŞTURULMASI

Butch Cassidy and the Sundance Kid, *Marathon Man* ve *All the President's Men* adlı filmlerin senaristi William Goldman senaryo yazımıyla ilgili şöyle der: "Bir senaryo nedir diye kendi kendime çok düşündüm ve sonunda bir marangozluk işinden farklı olmadığına karar verdim. Oyuncuların ve yönetmenin çeşitli biçimlerde üzerinde oynayabileceği bir yapı oluşturuyorsunuz. Oyuncular ve yönetmenler bu ya-

pının dışına çıkmadığı sürece yazdığım senaryo geçerlidir, diyaloglar ne olursa olsun sahne kalacaktır. Sahneye sadık kalınarak uygulama önemlidir."[6]

Bir senaryo yapısında en gerekli öğelerden biri, öykünün ana hatlarının çıkarılmasıdır. Her adımda sahnenin tümü kısaca tanımlanarak yapılan bu özette en iyi yaklaşım, bir sonraki sahneyi hazırlayıcı öğelerin belirtilmesidir.

Özete başlamak için karakter, mekan, olayların sırası ve biraz da aklınızdaki diyalog ya da görüntülerin bir kenara not edilmesi gerekir. Bu notlar birbiriyle ilişkilendirildikçe daha önce verdiğimiz soruları yanıtlamaya geçebilirsiniz. Şunu da unutmamak gerekir: Aklınızdan geçen fikirleri elinizde bir kalemle ya da bilgisayar klavyesinin başında kesinlikle kaydetmelisiniz. Yoksa unutabilirsiniz.

Kısa film senaryo taslağında, diyalog en alt düzeyde tutularak ayrıntılı bir öykü özeti yapmak gerekir. Kimi öğrenciler yukarıdaki soruları yanıtlayarak doğrudan bir taslak yapmayı yeğler. Bu tür bir taslak, bir sonraki taslağınız için yapı ve güdüleme açısından aksayan tarafları görmenize yardım edecektir. Sahneleri tek bir kağıt üzerine sıralayarak işin bütününe baktığınızda bu aksaklıkları daha iyi görebilirsiniz.

Kimi senaristler sahneleri tek tek küçük kağıtlara yazar ve bunların sırasını değiştire değiştire en uygun olay sırasını bulabilir. (Film kurgusu konusunda biraz deneyimi bulunan herkes, rastgele hatta rastlantısal sıralamalarla olağanüstü sonuçlar elde edilebileceğini çok iyi bilir.)

İş, ödev yapmaya geldiğinde, her şeye açık olun ve bu stratejilerle bol bol denemeler yapın, böylece size en uygun çalışma biçimini bulacaksınız. Verdiğimiz ilk örnek, çok kısa bir canlandırma (animasyon) filmi için bile olsa –canlandırmalı filmlerde öykü taslağı çok önemli olduğu için– çoğu canlı-aksiyon film senaryolarından daha ayrıntılı olacaktır. Bu aşamada senaryonun ilk taslağı yapılacaktır.

"ICARUS'UN UÇUŞU" İÇİN ANA ÇİZGİLER

1. *Gün.* Icarus ve Daedalus yüksek bir kulenin tepesinde hapis yatmaktadır. Icarus parapetlere oturmuş uçsuz bucaksız denize ve gökyüzüne bakmaktadır. Daedalus derme çatma bir masa başında, kaçma planları üzerinde çalışmaktadır. Bir ara başını kaldırır, Icarus'un boş boş hayal kurduğunu görür ve ona odayı süpürmesini söyler. Icarus bu emre boyun eğmek için biraz isteksizdir ve oyalanır.

2. *Gece.* Daedalus yatağında uyurken Icarus boş boş çevreyi izlemektedir. Daedalus bir ara uykusunda kıpırdanarak oğlanın öylece oturduğunu fark eder ve yine emredercesine yatmasını söyler. Dönüp uykuya dalarken, Icarus ona pis pis bakarak yüzünü ekşitir.

3. *Gün.* Daedalus masa başında, Icarus parapette. Icarus'un bakış açısından martıları görürüz. Icarus sessizce kollarını kaldırarak olduğu yerde döne döne martıları taklit eder.

4. *Gün.* Icarus kuşların parapetin üzerine dökülmüş tüylerini toplayarak kendi karyolasının yanında duran bir torbaya doldurmaktadır. Icarus bu sahnede tüyleri kollarına yapıştırmaya çalışmaktadır.

5. *Gece.* Daedalus mum ışığında yine masasının başında çalışmaktadır. Arkasında Icarus, kollarına yapıştırdığı tüylerle uçuş denemeleri yapmaktadır. O arada yanlışlıkla bir tabureye çarpar ve Daedalus başını işinden kaldırıp ona bakar. "Kes şunu!" diye bağırır, ancak birden onun ne yap-

maya çalıştığını anlayarak yerinden fırlar. Icarus'un kollarındaki tüylere dokunmaya çalışır. Icarus geriler. Icarus'un bakış açısından Daedalus'un masasına dönerek parmağını erimiş balmumuna sürdüğünü görürüz.

6. Icarus ile Daedalus'un tüyleri yapıştırıp bir şeylerle uğraştığı sahnelerin kurgusunda, Daedalus yanında oturan Icarus'un her yaptığını sabırsızca düzeltmeye çalışmaktadır.

7. *Gece.* Bir anahtarla kilidin açıldığı duyulur. Daedalus ve Icarus hemen masanın üzerini toparlayıp tüyleri yataklarının altına atarlar. Icarus karyolasına oturarak ayaklarını sallamaya başlar. Karyolanın altında gizlenmiş tüyleri saklamaya çalışmaktadır. Gardiyan, bir tepside yemekleriyle birlikte yeni bir mum getirmiştir. Tepsiyi bırakıp çıkar. Icarus hemen kalkıp mumu yakar.

8. Daedalus ve Icarus yapmış oldukları iki çift kanada bakmaktadırlar. Kanatlar koskocaman ve gerçekten çok güzel olmuştur. Daedalus oğlana uyarılarda bulunmaktadır. Uçarken yanından uzaklaşmamasını, özellikle de güneşe doğru yükseklere çıkmamasını söyler. Güneş ışınları balmumunu eritecektir. Birbirlerine yardım ederek kanatları bellerinden ipler geçirerek sırtlarına bağlarlar. Icarus kanatlarıyla parapette görünür. Uçmaya başlamış olan babasının arkasından bakmaktadır. Derin bir nefes alarak kendini boşluğa bırakır.

9 Uzakta iki figür olarak onların uçmakta olduklarını görürüz. Daedalus öndedir. Icarus uçmanın keyfiyle aşağı yukarı pike yaparak coşmuştur. Bu arada giderek güneşe doğru yaklaşmaktadır. Daedalus bir ara arkasına bakarak onu görür ve geri gelmesi için seslenir. Babasının uyarısı karşısında Icarus daha da yükselmeye başlar. Babasının sesi artık çok derinden duyulmaktadır. Icarus da, kanatlarının zorla hareket ettiğini fark etmiştir. Omzunun üzerinden geriye doğru bakar ve kanatlarının şekil değiştirmeye başladığını görerek dehşete kapılır. Yavaş yavaş düşmeye başladığı sırada çaresizce babasına seslenerek yardım ister.

10. Geniş bir açıyla deniz ve gökyüzünü alan çekimde Daedalus kanat çırpmaktadır. Oğlunu kurtarmaya çalıştığı bu sırada, Icarus'un hızla düşüşü çekime girer. Kamera onun suya gömülüşünü ve kaybolusunu izler. Suyun içinde Icarus'un döne döne dibe doğru inişini görürüz.

Öykünün ana çizgilerini tamamladığımız anda, genelde olduğu gibi, olası bir final sahnesi daha ortaya çıkar.

10a Yine geniş açıyla Daedalus oğlunun sulara gömüldüğü noktada kanat çırparak dönmekte ve oğlunun adını haykırmaktadır.

Bu son sahne gerçekte filmimize çok uygun değildir, çunkü başkarakterimiz Icarus olduğu için, Daedalus'un bu umarsızlığını konu etmemiz gereksizdir. Ancak bu da düşünmeye değer bir sondur, hatta çekimi yapıp son kararı kurgu masasına bırakmakta yarar vardır.

DÜŞÜNCELER VE YORUMLAR

Öykünün ana çizgilerine baktığımızda, her adımda aksiyonu ileriye doğru götüren bir sahne yaratıldığını görürüz. Sahneler aynı ya da farklı zaman dilimlerinde gösterilse de, birbirini izlemiyor gibi görünse de, aksiyon ilerler.

Örneğin, ilk adımda başkarakterin durumu ve babasıyla çekişme içinde bulunduğu açıkça gösterilmiştir, hatta aralarında bu çekişmenin daha da artacağına yönelik ipucu bile verilmiştir. İkinci adım, bu durumun bir değişkesi ve birinci adımın bir parçası olarak devam eder. Üçüncü adım bize Icarus'un hayalperest tarafını anlatır, bir martı gibi uçmaya çalışmaktadır. Dördüncü adımda, bu fantezisini bir adım daha ileri götürür. Beşinci adımda ise, artık iyice hayallere kapılmıştır. Daedalus'u çalışırken rahatsız ettiğini bile düşünemez.

Sonra, babası tarafından azarlanışı ve Icarus'un babasına kızgınlığı verilirken, Daedalus'un kanatları yapıştırarak oradan kaçma düşüncesi gelişmeye başlar. Bu noktadan dokuzuncu adıma kadar her sahne, kuleden kaçma çabalarına yöneliktir. Bu da, Icarus'un babasından kaçışını simgeler.

Özet ana çizgilerde fazladan ve gereksiz hiçbir şey yoktur, her olay bir işe yarar. Daha uzun bir senaryoda yazar, daha çok özgür olabilir, ancak uzun filmde konu dışına çıkarak hoş olaylar yaratmak, kısa filmde izleyicinizi kaybetmeniz anlamına gelir. Bu özetimizde öykünün geliştirilmemiş yönleri kalmıştır. Senaryonun gerçekten yazılışına geçtiğimizde, yedinci adımdaki gizlenmiş gerilim geliştirilecektir. Gardiyanın gelmesi ve Icarus'un babasının onu yakalamaya çalıştığı sırada geri kaçması daha sonra işlenecektir.

Senaryo da bir öyküdür ve her anlatımda olduğu gibi, burada da izleyicinin merakını uyandırmak gerekir. Nasıl mı? Bütün zamanların en etkili yöntemi olan Lodge'ın önerdiği

bir yöntemle, "izleyicinin zihninde sorular yaratarak yanıtları geciktirmek" yoluyla bunu yapacağız. *The Art of Fiction* adlı yapıtında romancı ve eleştirmen David Lodge, "İzleyicinin kafasında yaratılan sorular iki türlüdür" der. "Bunlardan biri nedenseldir, yani 'kim yaptı ve niye yaptı?' sorusudur. Diğeri geleceğe dönük, 'şimdi ne olacak?' biçimindeki sorudur. Klasik dedektif ve serüven öykülerinde bunun en açık uygulanışını görürüz."[6]

Kısa film senaryosunda yazarı zorlayan, başkarakterin ve mücadele ettiği sorunun tam anlamıyla kurulması için zaman olmamasıdır, öykünün anlatılması için de bol zaman yoktur. Ancak bu kuralın da istisnası vardır, komedi türüyle deneysel filmlerde ve videoda bu istisna görülür.

Yine de öykü/anlatı film türüyle ilgileniyorsanız temel kuralları öğrenmek her zaman için yararlı olacaktır.

KARAKTERİN ALIŞILAGELMİŞ DAVRANIŞLARI

Aristoteles, karakteri 'alışılagelmiş hareketiyle' tanımlamıştır. İnsan her zamanki davranışlarıyla bir kişiliktir, doğal olarak bu, her zamanki gibi davranamayacağı bir olayla karşılaşana kadar böyle sürer. İşte dramatik durumu yaratan da budur. İnandırıcı olabilmek için karakterinizin 'her zamankinin dışında' davranma kapasitesinin izleyici tarafından hissedilmesi gerekir. İzleyici, bu davranışın tam olarak nerede, nasıl patlak vereceğini belki tam olarak bilemez, ancak en azından patlak verişinden önce sezer. (Canlı-hareket olarak çizgi film kahramanları yaratmak istiyorsanız, bunun önemi yoktur.) Kendi yazdığımız özete dönersek, Icarus doğal bir davranış olarak babasının sözlerini sorgulamadan dinler, –belki bunu istemeyerek ya da öfkelense bile yapar, ancak yine de babasına boyun eğer. Ancak gerçekten uçabildiği anda artık babasının boyunduruğundan kurtulduğunu his-

settiği zaman, dilediği gibi davranabileceğini görür. İzleyiciye onun genel davranışı dışında babasına karşı çıkışı mantıklı gelir, çünkü daha önce isyankar tarafını izleyiciye gösterdiğimiz işaretler vardır. Cocteau'nun deyişiyle, bu davranışın mantığı "kanıtlanmıştır".

Aristoteles, dramatik aksiyonu karakterin davranışını yaratan ruh durumu olarak tanımlamıştır. Tüm drama biçimlerinde karakterin iç dünyası o karakterin yaptıklarıyla, neyi nasıl ve neden yaptığıyla bir biçimde aktarılmaktadır. İyi bir senaryoda diyaloglar ve hareket, karakterin dramatik aksiyonundan (istekleri ve gereksinimleriyle iç dünyasından) kolayca akıp gelmelidir.

DAEDALUS'UN BAŞKARAKTER OLDUĞU İKİNCİ UYARLAMA

Bu kez aynı söyleni kullanıp, başkarakter olarak Daedalus'u seçerek konuyu başka bir açıdan geliştireceğiz. Önce planladığımız senaryonun iskeletini oluşturan sinopsis için işe soruları yanıtlamakla başlayalım. Amacımız on beş ila on sekiz dakikalık, canlı aksiyon, gerçekçi film senaryosu yazmaktır.

Konu, Amerikan iç savaşı sırasında geçiyor. *Sinopsis* hazırlamak, çoğu öğretmenin senaryo yazılışında ilk adım saydığı yararlı bir çalışmadır. Bu, bir tür deneme sayılır. Aynı zamanda da bir öğrenci için sınıfta tartışılması açısından yol göstericidir. Bazı burslar için başvurularda öğrenciden istenilen sinopsis yazımı, film endüstrisinde yaygın bir çalışmadır.

Sorular ve yanıtlar:

Başkarakter (protogonist) kim?

Mark Dedalus, yine sivil yaşamında mimardır ancak İç Savaş sırasında orduda bir yüzbaşıdır. (Kahramanımızın soyadının yazılışını da değiştirmemize dikkat edin. Burada onun bir Amerikalı olduğunu anlatmaya çalıştık.)

Karşıt karakter (antagonist) kim (ne)?

Dedalus, Konfederasyon askerleri tarafından tutuklanmış ve bir hücrede sıkı bir gözetim altındadır. Bu durumda, hapishane ve Federasyon askerleri karşıt karakteri simgeler.

Senaryonun başlangıcında başkarakterin (protogonist) durumu?

İç Savaş'ın ilk dönemleri, yıl 1862. Dedalus kaldığı eski, büyük yapının geçici merkez komutanlığı olması nedeniyle Federasyon askerlerinin kendisini orada fazla uzun süre tutmayacaklarını düşünmektedir; ancak onu savaş tutuklularının kaldığı hapishaneye götüreceklerdir. Dedalus, bu arada, turlara çıkarıldığı uzun saatler boyunca sağdan soldan düşman konusunda gizli bilgiler toplamaya çalışmaktadır.

Yapının en üst katında, genç bir askerle aynı hücreyi paylaşmaktadır. Nöbet sırasında uyuyakaldığı için, askeri mahkemeye çıkarılacak olan genç asker büyük olasılıkla kurşuna dizilerek ölecektir.

Katalizör olay nedir?

Dedalus'un karyolasının yaylarından birine eli takılarak parmağı kesilir, ve bir demir parçasının yerinden çıktığını fark ederek bundan kendine bir alet yapmaya başlar.

Başkarakterin (protogonist) dramatik aksiyonu nedir?

Hapishanede edindiği bilgilerle, ne pahasına olursa olsun, Federasyon askerlerinin elinden kaçmak.

Karşıt karakterin (antagonist) dramatik aksiyonu nedir?

Hiçbir tutuklunun kaçmasına izin vermemek, gerekirse vurmak.

Doruk noktasıyla ilgili bir fikriniz var mı? Öykünün sonu ne olacak?

Tutuklular herhangi bir yolla kaçacaktır. Aynı hücreyi paylaşan iki adam yüksek yapının duvarından aşağı inerek kaçmaya hazırlanırken, bahçede askerlerin dolaştığını duyarlar. Genç asker donup kalmıştır. Dedalus'un onu aşağı inmek için ikna etmesi ya da orada bırakıp kendi yoluna devam etmesi konusundaki kararsızlığı filmin doruk noktasıdır. Filmin sonunda Dedalus'u ormana kadar ulaşmış ve ağaçların arasından kaçarken gösterebiliriz. Bir ara geri dönüp hücre arkadaşının hala duvarda ipe tutunmuş konumda durduğunu görür. Bu sahnenin ardından, bir yakın çekimle Dedalus'un bir an tereddüt ettiğini görürüz, ancak sonra ormana doğru yoluna devam eder.

Başkarakterin (protogonist) aksiyonu nasıl çözümlenir?

Hem hapishaneden kaçmış hem de düşman tarafın gizli bilgilerini edinmiştir. Bundan sonrasında, sınırları geçeceğini varsayarız.

Aşağıdaki sinopsis bu olayın birkaç paragrafa indirgenerek kısaltılmış biçimidir:

Mason-Dixon sınır hattının güneyi, yıl 1862. Yüzbaşı Mark Dedalus, federasyon askerleri tarafından geçici merkez komutanlığı olarak kullandıkları eski binada tutukludur. Dedalus kaçmaya kararlıdır ve düşmana ait gizli bilgiler edinmiştir.

Becerikli elleriyle, karyolanın kırık bir demir parçasından kendine bir alet yapar ve parmaklıkları kesmeye başlar.

Ancak kaçışı sırasında düşman tarafından değil de, hücre arkadaşı tarafından zor bir duruma düşürülür. Genç bir asker olan hücre arkadaşı nöbet sırasında uyuyakaldığı için askeri mahkemeye çıkarılmak üzere hapse atılmıştır; büyük olasılıkla ölüm cezasına çarptırılacaktır. Tek yaşama şansı Dedalus'la kaçmaktır. Dedalus onu planına dahil etmek konusunda isteksizdir, ancak sonunda birlikte hücrenin demir parmaklığını yerinden oynatıp, çarşafları birbirine bağlayarak aşağı sarkıtırlar. Dedalus çabucak aşağı iner, ancak o sırada duydukları seslerle genç asker donup kalır. Dedalus ona işaret etse de kımıldamaz. Sesler uzaklaşınca Dedalus ormana doğru koşar. Bir ara dönüp çocuğa bakar. Hala duvarda çarşafa tutunmuş durumda onu görür. Bir an tereddüt eder, sonra küfrederek ormana dalar.

Öykü özetimiz ve yazdığımız sinopsis, uzun filmlerde konu edilen bu tür kaçış olaylarına çok benzer. Örneğin Robert Bresson'un *A Man Escapes*, Don Siegel'in *Escape from Alcatraz (Alkatraz'dan Kaçış)*. (Bu filmde *A Man Escapes*'in fazlasıyla etkisi altında kaldığını Siegel kendi söylemiştir.) Ne var ki, geçtiği yer bakımından *Alkatraz'dan Kaçış* daha fark-

lıdır. Ayrıca, başkarakterin ikilemi ve bu çelişkili duyguları da değişiktir.

Yazdığımız senaryoya dönersek, karşımızda ikili bir zorluk söz konusudur: kısa bir süre içinde her iki karakteri tanıtıp Daedalus-Icarus öyküsünün orijinalindeki ilişkilerini geliştirebilmek.

SÖYLEN (MİTOS) VE PERİ MASALLARININ UYARLANMASI

Pat Cooper'ın denetiminde işbirliği içinde çalışan öğrenciler tarafından söylenlerin ve masalların çağdaş uyarlamalarından birkaçı aşağıda verilmiştir.

1. Göz alıcı kırmızı bir ceket giymiş olan genç kız, kucağında alışveriş torbalarıyla loş ışıklı labirent gibi ara sokaklardan büyükannesinin evine doğru gitmektedir. (Kırmızı 'Başlıklı' Kız, Kırmızı 'Ceket' giymiştir.) Kızı bekleyen Kurt köşedeki bir uyuşturucu satıcısıdır. Ancak, Kırmızılı Kız çetin cevizdir ve yolunu kesen bu serseriyi bir iki tekmeyle yere serer.
2. Goldilocks adı duyulmamış çok yetenekli bir şarkıcıdır.
3. Icarus kendini beğenmiş, çok yetenekli ancak acımasız bir işçidir, Daedalus da onun ustasıdır.
4. Bir 'Mavi Sakal' uyarlamasında da, kadın kahraman genç bir öğretmendir ve kenar mahallelerde pis işler çeviren tehlikeli, ancak düzgün görünümlü bir adamla evlenmek gibi bir yanlışa düşer.

Bu tür uyarlamalar, özellikle melodrama yatkındır ve denemeye değer, eğlenceli bir çalışma olabilir.

DOKUZUNCU ÖDEV: UYARLAYACAĞINIZ BİR SÖYLEN (MİTOS) YA DA MASAL BULMAK

En az iki koleksiyondan, üzerinde çalışmak için bir öykü seçin. Öyküyü seçtikten sonra, çeşitli versiyonlarından ikişer fotokopi alın, bunlardan biri üzerinde özet çalışmalarınız için belli yerlerin altını çizin, diğerini temiz kopya olarak saklayın. Ayrıca yapıtta gördüğünüz illüstrasyon ya da editör tarafından yazılmış notlardan da birer fotokopi çekerek dosyanıza koyun. Ne kadar çok malzeme bulabilirseniz o kadar iyidir, çünkü yazmak için oturduğunuzda elinizde başvuracak çok not olması gerekir; özetiniz için hangi malzemelere gereksinim duyacağınızı önceden kestiremezsiniz.

Çocuklara yönelik masallar, kendi izleyicinizi göz önünde bulundurduğunuzda, çok yalına indirgenmiş versiyonlardır. Çoğu söylenlerin dinleyicisi daha çok yetişkinlerdir, çocuklar değil. Bu yüzden daha ciddi koleksiyonlara başvurmakta yarar vardır. Örneğin LaRousse'un *Mythologie* adlı kitabı ya da Britannica gibi ciddi bir ansiklopedi işinize yarayabilir.

Bu araştırma ve öykü seçimi epeyce zaman alabilir, ancak gerçekten size seslenen ve ilginizi çeken, üzerinde zevkle çalışabileceğiniz bir konu seçene kadar zamanınızı kullanın. Ödevinizi de hiç aceleye getirmeyin.

ONUNCU ÖDEV: YAZMAYA BAŞLAMAK

Öyküde en sevdiğiniz ve kendinizle özdeşleştirebileceğiniz bir karakteri seçin. Komediler dışında , her türlü yazı yazma sanatında bir karakterle özdeşleşmek çok önemlidir; işin ilginç yanı, o karakteri onaylamanız ya da sevmeniz gerekmez. III. Richard gibi, onaylamadığınız biriyle özdeşleşmeniz ve hatta ondan hoşlanmanız olasıdır. Karakter üzerinde kararınızı verdikten sonra, onu baş karakter olarak ister bugünkü ortamda, ister tarihte sizi etkileyen bir dönemde ya da özgün

konumunda geliştirmeye çalışın. Bu konuda karar veremezseniz, ilk taslağınız için özgün konumunda bırakarak karakteri geliştirin.

Ödevin bundan sonraki bölümünde iki ya da üç ayrı renkte kalem kullanmanız gerekecek. Fotokopilerin bir tanesi üzerinde karakterlerle ilgili yorumlar, dekor ve ortam tanımı fotoğraf resim ve size göre gerekli olan yerleri işaretleyin. Sonra başka renk bir kalemle bunların içinden istediklerinizi seçin. Üçüncü kalemle de, size karışık ya da sorunlu görünen ancak çekici yerleri işaretleyin.

Bu noktada yeniden sorulara geri dönüp, örnekteki yanıtlara da bir göz atmak yarar sağlayacaktır. Artık bu sorulara kendi projenizle ilgili kendi yanıtlarınızı verebilecek düzeye gelmiş olduğunuzu biliyoruz.

İlk taslağın yerine, önce ayrıntılı bir öykü özetiyle de başlayabilirsiniz. Önce yalın tümcelerle son derece açık seçik bir biçimde anlatacaklarınızı yazın. Bu noktada, "Icarus'un Uçuşu" için yaptığımız gibi, ikinci bir taslak ve düzeltmeler yapabilirsiniz. Yine de soru-yanıt çalışmasına, en az ana çizgileriyle öyküyü yazma süreniz kadar bir süre ayırmalısınız. Bu süreyi çok iyi kullanmaya çalışın.

Soruları yanıtladıktan sonra sınıf arkadaşlarınıza, öğretmeninize ya da güvendiğiniz arkadaşlarınıza danışabilirsiniz. Bu, sizi ödevinizde bir sonraki aşamaya geçmeden uyarabilir. Başkarakterinizin dramatik aksiyonu size mantıklı göründüğü kadar izleyiciye de mantıklı görünmelidir. Bu yüzden çevrenizdekilerin fikirlerini almanız yararlı olacaktır.

ON BİRİNCİ ÖDEV:
ÖYKÜNÜN ANA ÇİZGİLERİNİN YAZILMASI

Kağıdınızı ve kaleminizi alın ya da bilgisayarınızın başına geçin. Önce özetinizin adımlarını sıralayın. Bu, öykünüzün bel kemiğidir. Bir başkasına okumadan önce en az iki kere kendiniz okuyup düzeltmelerinizi yapın. Bu arada, biraz zaman bırakarak yazdıklarınızdan bir süre uzak kalırsanız kendi kendinizi daha iyi eleştirebilirsiniz. Öbür eleştirilerle ilgili olarak yalnızca notlar alın ve bunlardan yalnızca aklınıza yatanları kullanın.

SONNOTLAR

[1] Rust Hills, *Writing in General and the Short Story in Particular* (New York: Houghton Mifflin, 1977), s.4.
[2] Aristotles, *Poetics (Poetika)*, ed. Francis Fergusson, çev. ve giriş S. H. Butcher (New York: Hill and Wang, 1961), 62.
[3] a.g.y., 72.
[4] a.g.y., 87.
[5] Quoted in John Brady, *The Craft of the Screenwriter* (New York: Simon &Schuster, 1981), s. 115, 116.
[6] David Lodge, *The Art of Fiction* (New York: Viking, 1993).

6
ÖZGÜN BİR KISA FİLM SENARYOSU YAZMAK

Öykü sanatı, insanın günlük zihinsel işlevine en yakın etkinliktir. İnsanoğlu yaşamının anlamını olayların gelişimi, çelişkiler, eğretileme ve aktörellelik değerlerinde arar. Öykülere güvenerek karar verir. Her yaşta, herkes kendi yaşamının öyküsünü tam yetkili olarak anlatabilir.

E.L. DOCTOROW

Şu ana dek alıştırmalarınızı ve ödevlerinizi gerektiği gibi yaptıysanız, edindiğiniz pek çok bilginin yanı sıra, karakter ve mekan tanımlarını doğru formatta yazmayı da öğrenmiş durumdasınız demektir. Bir duygu yaratmak için ekran dışı ses kullanımı, ekran dışı olayları izleyiciye hissettirmek gibi teknikleri de artık biliyorsunuz. Karakter geliştirme, uyarlamalar için malzeme toplayıp bu malzemelerden yararlanma ve kısa film senaryosu için bu malzemelerle bir öykü özetini ana çizgileriyle çıkarma konusunda yetişmiş düzeydesiniz.

Bundan sonra bir karakterin konuşmalarıyla ortaya çıkmasını ve konuşmaların bir karakterin dramatik aksiyonunun geliştirilmesi için nasıl kullanılabileceğini öğreneceğiz. İyi bir senaryo için diyaloglar herhangi bir fiziksel aksiyon kadar önemli bir biçimdir. Diyalog, aynı zamanda, dramatik aksiyonun anlatımında da bir biçimdir.

BİR KARAKTER SESİ BULMAK

Burada *Chinatown* filminden bir sahneye döneceğiz. İki karakter, farklı konuşma tarzlarıyla karşılıklı sohbet etmektedir. Eğer filmi görmediyseniz ya da senaryosunu veya taslaklarını okumadıysanız, konuyu da bilmiyorsunuz demektir.

Ancak, kendine özgü iki ses duyarak genelde nasıl bir olay döndüğünü anlayabilirsiniz.

(Evelyn kendini tanıtana dek GENÇ KADIN olarak geçer. Bu, Gittes gibi, okurun ya da izleyicinin, az sonraki sürprizi beklememesi için kullanılmış bir yanıltma yöntemidir.)

Olay, (ya da sahne) Jake Gittes'in ofisinin dışında geçmektedir. Kapıda iş arkadaşlarıyla karşılaşmış, onlara –uyarılarına olanak vermeden– belden aşağı bir fıkra anlatmaktadır ve kendi katıla katıla gülmektedir. Bir anda karşısında duran çekici bir kadının kendisine baktığını fark eder. Kadın, 'Daha önce tanış mıydık?' der. Gittes, en çapkın tavrıyla, 'Hayır' der. 'Tanışmış olsaydık asla unutmazdım....'

GENÇ KADIN

Ben de öyle düşünüyorum. Ben Evelyn Mulwray -yani, Mr. Mulwray'in eşiyim.

Gittes şaşkınlıkla sendeler. Elindeki gazeteye bakar.

GITTES

O... Mulwray değil, herhalde?

EVELYN

Evet, o Mulwray, Mr. Gittes. Sizinle hiç tanışmadığımız konusunda aynı fikirde olduğumuz gibi, sizi dedektif diye tutmadığımı da kabul ediyor olmanız gerekir. En azından kocamı izlemeniz için. Ancak sizin medyatik olayları sevdiğinizi tahmin edebiliyorum. Böyle bir olanağınız olacak...

GITTES

Bir dakika, Mrs. Mulwray... durun bakalım...

Kadın ona aldırmadan kapıya doğru yürür. Gittes onu durdurur.

GITTES

.... bekleyin. Bir yanlış anlaşılma oldu galiba. Benimle ters gitmenizin size bir yararı dokunmaz ...

Evelyn soğuk soğuk gülümser.

EVELYN

Benim kimseyle ters gittiğim filan yok, Mr. Gittes. Bunu avukatım yapıyor.

Evelyn kapıdan çıkar, Gittes peşinden koşar. O sırada, ofisinden çıkan kır saçlı bir adam onu durdurur.

Adam Gittes'e bir celp uzatır ve 'Avukatınızı arasanız iyi olur,' der. Tıpkı bir avukatın olması gerektiği gibi, tatlı tatlı konuşmaktadır. Sahne, Gittes elinde bir demet kağıda bakarken kapanır.

Gittes, sahnenin başında her zamanki ters tutumunu bir anda kadınlara karşı kullandığı kibar davranışa dönüştürmüştür. Kadın onu medya konusunda tehdit edince yeniden eski ses tonuna döner, çünkü şoka girmiştir. (Benimle ters gitmenizin size bir yararı olmaz...) Evelyn Mulwray iyi eğitim görmüş, varlıklı bir genç kadının buyurgan tutumuyla konuşur. Kendi bildiğini yapan tiplerdendir. İki karakter birbirinden çok farklıdır.

Bir karakterin nerede nasıl konuşacağına karar veremiyorsanız oyuncuların ve profesyonel senaryo yazarlarının yaptığı gibi araştırmalar yapmanız gerekir. Konu olarak aldığınız karakterin bulunduğu ortamlara gidip çevredeki ko-

nuşmaları dinleyin. *Lady in Waiting* adlı kısa filmin senaryosunda Scarlet ve Miss Peach'in çok değişik, otantik konuşmaları yazarın çok ciddi araştırmaları sonucunda ortaya çıkmıştır.

Aileden, okuldan, çocukken sokakta oyun oynadığımız diğer çocuklardan, iş arkadaşlarımızdan pek çok değişik konuşma biçimleri duymuşuzdur. Etkili bir diyalog yazabilmek için bu tür malzeme ve bilgiler çok yararlıdır.

9. ALIŞTIRMA: SÖYLEŞİ

Bu ödev için, tanıdığınız ve günlük yaşamını bildiğiniz biriyle bir konuşma yazmanız gerekiyor. Bir 'görüşme' niteliğinde olacak bu konuşma için çok yakın birini ya da böyle bir görüşmeden rahatsızlık duyacak birini seçmeyin. Bir odada sizinle rahat hareket edebileceğine inandığınız birini seçin. Bunun bir ödev olduğunu ve adının da geçmeyeceğini söylemeniz rahatlatıcı olabilir. Gerçekten böyle de olması gerekir.

Zararsız bir soruyla başlayın. On saniye kadar karşı taraftan bir yanıt almamanız durumunda, yedekte hazırladığınız bir diğer soruya geçin. On saniyeden daha az bir sessizlik kabul edilebilir bir süredir. Bu arada 'ah, uh, hımm' gibi sesler ya da el kol hareketleri, kahkaha atmak gibi tepkileri mutlaka not alın, çünkü bunlar o kişi konusunda çok daha fazla bilgi verebilir.

Bu alıştırmadaki amacınız, görüşeceğiniz kişinin vereceği yanıtları etkilemeden onu kendi haline bırakmaktır. Sözünü kesmemeye çalışın, yalnızca başınızı sallayın ya da 'hı hı' gibi teşvik edici hareketler yapın. Eğer bir şey ters giderse, yedek sorularınıza başvurun. Bu, karşı tarafın bir anda çözülmesini sağlayabilir. Sürekli kafanızdan geçen sesleri, oyuncuların bir karakteri yaratmak için neler düşündüklerini, çocukken aklı-

nızdan neler geçtiğini ve kendi kendinize nasıl konuştuğunuzu anımsamaya çalışın. Karşı tarafa karşı bir kuşku duymamak için elinizden geleni yapın ve alıştırmanızı tamamlayın.

İlk sorularınızdan biri *"Günlerini nasıl geçiriyorsun?"* olabilir. (ya da *"Pazar günleri ne yapıyorsun?"*)

Yedek soru olarak, *"Yapmak istediğin bir şeyi yapma şansın olsaydı, ne yapardın?"* gibi bir soruyu kenarda tutun.

Saati kurun ve on dakika sonra yazmayı bırakıp ortaya çıkan konuşmayı okuyun. O insanın tarzını yakalayabildiniz mi? Kendisiyle ilgili sizinle konuşmak konusunda tepkilerini tahmin edebildiniz mi? Eğer bu sorulara olumlu yanıt veremiyorsanız, bir başkasıyla bu alıştırmayı yeniden deneyin.

Sonuç olarak, bir kısa film senaryosu yazmaya başladığınızda, karakterinizin yaşamdan ne beklediği ya da amacının ne olduğu gibi içindeki gizli dünyayı keşfetmenizde bu alıştırma yarar sağlayacaktır.

DİYALOGLARLA ORTAYA ÇIKANLAR

Dördüncü bölümde *Thelma and Louise* senaryosunun ilk sayfasında ne kadar çok şey gizlendiğini gösterdik. Senaryoyu ilk kez okurken ya da filmi ilk kez izlerken, iki kadınla hemen ilişki kurarız; neler yapıyorlar, ne konuşuyorlar diye düşünmeye başlarız. Gerçekte, bu arada her ikisi konusunda çok temel bilgilerle beslendiğimizin farkına bile varmayız.

Senaryo yazmaya yeni başlayanlar, genellikle karakterlerinin konuşmalarına bir sürü bilgi yüklemeye çalışırlar. Gerekli ya da gereksiz bilgilerle konuşmalar ağırlaşır. Özellikle kısa film senaryolarında 'gerekli' bilgiler o kadar da çok değildir. Davranış ve tavırlarla bu bilgiler kolayca verilebilir. Gerçek görevi dramatik aksiyonu öne çıkarmak olan diyaloglarla da, kimi bilgiler aktarılabilir. *Thelma and Louise*'den verdiğimiz bölüm, bu konuda başarılı bir senaryo örneğidir.

Dead Letters Don't Die filminden verceğimiz bir örnekte de, başkarakterle ilgili tümüyle 'doğal' biçimde bilgi ediniriz, hiçbir zorlama yoktur. Başkarakterin masumiyeti bize sözle anlatılmaz, gösterilir. Pasif bir insan olduğunu, iki yıldır bir kadına uzaktan aşık olmasından dolayı anlarız. Kendisine öğüt vermeye çalışan iş arkadaşını reddedişinde de, adamın kararlılığını görürüz.

Chuck, kız arkadaşı için aldığı sabahlığı arkadaşı Thomas'a gösterir ve onun kendi 'eski' sevgilisine ne aldığını sorar. Thomas, sevgilisinin aldığı armağandan daha fazlasına layık olduğunu söyler...

CHUCK

Daha hala onunla konuşamadın, değil mi?

THOMAS

Yok.

Chuck, Thomas'ın karşısına dikilir.

CHUCK

Artık topu gediğine koyma zamanı geldi, geçiyor.

Elindeki mektubu top gibi yuvarlayarak buruşturur.

CHUCK

Bu Stevie Wonder edebiyatı platonik aşk çok uzun sürdü.

THOMAS

Henüz çok erken.

CHUCK

İki yıl oldu yahu! Kadın ölü bir adama yazıp duruyor! Onun da bir arkadaşa ihtiyacı olmadığını söyleyemezsin ya!

THOMAS

İşleri aceleye getirmek istemiyorum.

DRAMATİK AKSİYON, DİYALOG VE METİN, ALT METİN VE BAĞLAM

Sanatta da tıpkı yaşamda olduğu gibi, konuşma ve hareketler ancak bir bağlam içinde değerlendirildiği zaman anlam kazanır. "İçeri gir ve kapıyı kapat" sözleriyle bir mahremiyetle birlikte çok hoş birtakım olaylar vaat edilebileceği gibi, bir tehdit de söz konusu olabilir. Bir tümcenin ya da hareketin alt metnindeki gizli anlamını kavrayabilmemiz için doğru bir bağlam içinde ve ilgili olaylarla birarada düşünmemiz gerekir.

Yine günlük yaşamda olduğu gibi sanatta da, insanlar kimileyin söyledikleri şeyi kastetmezler. Mantıklı ya da mantıksız, nedenli ya da nedensiz konuştuğumuz da olur; genellikle, kendimizi doğrudan anlatma yolunu seçmeyiz, ses tonumuz ve hareketlerimizle anlatmak istediğimiz şeye bir vurgu katarız. Yukarıdaki örnekte verdiğimiz tümce üzerine, içeri giren kişi, diyelim ki sizsiniz. Duruma göre, kapıyı hızla ve gürültüyle çekebilirsiniz ya da özenle ve yavaşça kapatabilirsiniz. Bu davranışların her biri –alt metinde– farklı bir gizli anlam taşır.

Birinci sınıf bir öykü izlemenin keyifli taraflarından biri de metin ve alt metin arasındaki çekişmeyi çözmektir.

10. ALIŞTIRMA : DİYALOG VE AKSİYON

Aşağıdaki diyaloğu bir format içinde ya da özgür biçimde yazın ve diyaloğa devam edin. Dilerseniz kimi fiziksel hareketleri de katabilirsiniz, ancak olanaklar elverdiği derecede çabuk ve anlam üzerinde fazla düşünmeden bu alıştırmayı on dakika içinde bitirin.

A:

Bu konuda ne yapacağız?

B:

Bilmiyorum.

A:

Ama bir şeyler yapmamız gerekiyor.

Sessizlik

B:

Neden?

Karakterlerinize hemen 2. alıştırmadaki soruları sorun. Yanıtlarınızla sahnenin içeriğini kurabilirsiniz. Yanıtlarınızı yazdıktan sonra, her zamanki gibi, yirmi dört saat kadar çalışmaya ara vermeniz daha iyi olur. Hollywood yazarlarıyla ilgili olarak romancı ve senarist Raymond Chandler bir makalesinde şöyle demiştir: "Senaryo yazmanın zorlayıcı tarafı az sözle çok şey söyleyebilmektir; dahası, yazdığınız sözlerin yarısını da atıp doğal ve rahat bir etki yaratmaktır. Böyle bir teknik, deneyim ve iyi bir editörlük gerektirir."[1]

Bu sözler tüm senaryolar için geçerlidir, ancak özellikle kısa film senaryoları ve diyalogları için daha da geçerlidir. Burada, "az sözle çok şey söylemek" becerisiyle ilgili bir örnek vermek istiyoruz.

"Annie's Flight" adlı bir kısa senaryoda başkarakterimiz yedi yaşında bir kız çocuğudur ve annesiyle babası boşanmak üzeredir.[2] Filmin tanıtım yazıları geçerken, bir kadınla erkeğin boğuk seslerini duyarız ve kavga ettiklerini anlarız.

FADE IN:

İÇ / YEMEK ODASI. GÜN.

Eski bir evin hoş döşenmiş yemek odasının duvarlarında pırıl pırıl renkli reprodüksiyonlar ve tavanından sarkan bitkiler vardır. Büyükçe bir yemek masasının üzerine şık bir dantel örtü örtülmüştür. KIRSTIN ve DAVID, otuzlu yaşlarda bir çifttir. Masada karşılıklı oturmaktadırlar.

KIRSTIN

Evet... ona ne zaman söyleyeceğiz?

DAVID

Sen karar ver.

KIRSTIN

Bilmiyorum... bilmiyorum...

DAVID

Bir an önce söylememiz gerek. Fazla geciktirmeden.

Kısa bir sessizlik.

DAVID

Bütün hafta doluyum... toplantılarım var...

Sessizlik

...Dinle Kirstin, bunu ona senin söylemenin daha doğru olacağını düşünüyorum.

KIRSTIN

Birlikte söyleyecektik hani... böyle kararlaştırmıştık.

KAMERA MASANIN BİR KENARINDA, ÖRTÜNÜN YUKARI TOPLANDIĞI BİR YERE DOĞRU HAREKET EDER. Aradan küçük bir kız görürüz. Bu, Annie'dir. Onun yavaş yavaş masanın altında karanlık bir köşede kaybolduğunu izleriz. Tekrar KIRSTIN ve DAVID görüntüdedir.

DAVID

O zaman bu işi geciktireceğiz.

Sessizlik.

KIRSTIN

Ona aldırdığın bile yok!

DAVID

Bu doğru değil! (sessizlik). Sen de bu söylediğinin doğru olmadığını çok iyi biliyorsun (sessizlik). Hafta sonu söyleriz.

KIRSTIN

Tamam.

David sandalyesini geri iterek masadan kalkar.

KIRSTIN

Onun suçu değil ki.

KAMERA KIRSTIN'de DURUR. Kocasının odadan çıkışını izledikten sonra o da yerinden kalkar ve odadan çıkar.

MASANIN ALTINDA GİZLENEN ANNIE'YE GEÇİŞ

Yazar bu ilk taslağı düzeltirken, senaryoya başlamadan önce iki noktaya odaklanmıştı. 1) Yedi-sekiz dakikalık bir film için başlangıç çok uzundu ve 2) Karı koca arasındaki gerginlik -alt metinle- biraz daha gergin hale getirilebilirdi; daha açık bir anlatımla, metinde konuşmalarla değil de, gizli bir anlatımla bu gerginliği vermek gerekiyordu.

DÜZELTİLMİŞ BİÇİMİYLE AYNI SAHNE

(Odanın ve karakterlerin tanımı aynı kalır.)

KIRSTIN

Evet... ona ne zaman söyleyeceğiz?

DAVID

Sen karar ver.

KIRSTIN

Bilmiyorum... bilmiyorum.

DAVID

Bir an önce söylememiz gerek. Fazla geciktirmemeliyiz.

KIRSTIN

Sen söyle o zaman.

DAVID

Sorun şu: Bütün hafta doluyum... toplantılarım var...

Sessizlik

KIRSTIN

İptal et.

DAVID

Saçmalama, Kirstin.

KIRSTIN

Birlikte söyleyecektik. Öyle kararlaştırmıştık.

Sessizlik.

DAVID

O zaman, Cuma sabahı.

KIRSTIN

Tamam. Cuma sabahı uygun David.

David hemen yerinden fırlar ve odadan çıkar. Kirstin bir süre onun arkasından

bakar ve iç çekerek kendisi de KAMERANIN önünden geçerek dışarı çıkar.

KAMERA MASANIN BİR KENARINDA, ÖRTÜNÜN YUKARI TOPLANDIĞI BİR YERE DOĞRU HAREKET EDER. Aradan küçük bir kız görürüz. Bu, Annie'dir. Annesinin ardından bir süre bakar ve masanın altında gerileyerek karanlıkta kaybolur.

DEĞİŞİKLİKLERİN ARDINDAKİ NEDENLER

Babanın amacı, boşanma kararını çocuğa annesinin söylemesidir, kendi bu konuşma sırasında bulunmak istemez. Anne ise tam tersine, durumu kızlarına birlikte söylemeleri konusunda ısrar eder. İlk taslakta David'in 'Dinle Kirstin, bunu ona senin söylemenin daha doğru olacağını düşünüyorum' yanıtını vermesi fazlaca açık veren bir anlatımdır. "Bütün hafta doluyum, toplantılarım var" tümcesi ise yeterince kaçamak bir anlatımdır ve daha etkilidir.

Kirstin'in "İptal et" biçimindeki anlatımı, bir önceki taslakta "Ona hiç aldırdığın yok" tümcesinden daha güçlü bir suçlamayı ifade eder. Bu tümce içerisinde, "eğer David kızını düşünen bir baba olsaydı, ona bu durumu birlikte söylemeyi kabul ederdi" anlamı gizlidir.

Kimi başka anlatım biçimlerinin çıkarılmış olması da benzer mantıklara dayanır. Karı koca arasındaki gerginlik arttırılarak evliliklerinin yürümeyen tarafı daha açık bir biçimde ima edilmiştir.

Yazarın bu düzeltme aşamasındaki amacı, karı kocanın konuşmalarını kısaltarak aralarındaki gerginliği verebilmektir. Bir bakıma, onların "kızgınlıklarını" arka plana atarak bunu yapmıştır. Bu tür tartışmaların aralarında ilk kez geçmediğini de izleyiciye hissettirmek istemiştir. (Bütün bunlar, ileride Annie'nin kaçışına hazırlıktır.)

Diyaloglarda 'sessizlik', genellikle gerek yanıt veren taraf gerek konuşan taraf için kendi kendine bir savaşım verildiğini belirten bir öğedir.

Yazar, bu sahne üzerinde yeniden düşündüğünde konuşmalar arasındaki sessizlik anlarını çıkarmıştır; kesintisiz süren konuşmalarda kavga daha güçlü algılanmaktadır. Annie'nin masanın altında gizlenmiş olduğunu son dakikada görmemiz de, daha büyük bir etki sağlamıştır.

ON İKİNCİ ÖDEV: DİYALOGLARIN DÜZELTİLMESİ

Diyaloglarınız için 2. alıştırmadaki sorulara verdiğiniz yanıtları okuyun, sonra da sahneyi yeniden gözden geçirin. Karakterler arasında geçen olayın ne olduğu ve karakterlerin iç dünyalarında neler olup bittiği (başka bir deyişle dramatik aksiyonları) ne kadar iyi anlatılmış? Eğer istediğiniz etkiyi vermiyorsa, nasıl bir değişiklik gerektiğini düşünmeye çalışın. (İlk dört satır, karakterler arasındaki çekişmeyi vermek için yazılmıştır.) Eğer sahneyi geliştirmeyi düşünüyorsanız, hemen yazmaya başlayın.

Diğer yapmak istediğiniz değişiklikleri de yaparak sahneyi senaryo formatında tamamlayın.

İLERLEMEK İÇİN BİR ADIM GERİ DÖNÜŞ

Yapıtımızın bu ilk bölümündeki alıştırma ve ödevler, gerçek anlamda bir öyküye malzeme olabilecek bilinçaltı iletilerini ortaya çıkarmak amacıyla düzenlenmiştir. Niteliksiz ve boş senaryolar yazmamak için şu ana dek öğrendiğiniz her şeyi birarada kullanmanız gerekir. Senaryonuzu tamamladığınızda yarım saat kadar dinlenin ve istediğiniz anlamı mantıklı bir biçimde verip veremediğinizi değerlendirmek için yazdıklarınızı sırasıyla okuyun. Seçtiğiniz malzemelerin yeterli olup olmadığını ve nasıl bir ruh durumu ya da ton yakalamış olduğunuzu saptamaya çalışın. Dram biçemine mi yatkınsı-

nız yoksa melodram biçemine mi? Espri ya da komediyi mi tercih ediyorsunuz? Karakterlerinizi ipuçları vererek mi tanıtıyorsunuz yoksa açık ve kesin bir biçimde mi ortaya koyuyorsunuz?

Bu tür sorularla, dünyaya bakış açınız ve yazım biçeminiz ortaya çıkacaktır. Bu da, ileride bir kısa film senaristi olma yolunda size çok yarar sağlayacaktır.

11. ALIŞTIRMA: MEKTUP YAZMAK

Yaşamınızı şöyle bir gözden geçirip başınıza gelen ve iz bırakan iki ya da üç olay bulmaya çalışın. Gerçekten başkarakter rolünü üstlendiğiniz bu olayların her biri üzerinde birkaç dakika düşünün; sizde iz bırakmamış olayları eleyin ve geri kalanlardan bir tanesini seçerek rastgele yazmaya başlayın.

İkinci adımda, olayı tüm ayrıntılarıyla anlatan bir mektup yazmak üzere kendinizi hazırlayın. Geçmişle ilgili bir olayı hiçbir şeyi atlamadan sansürsüz anlatmaya çalışmak ve bu ayrıntılara girmek, belleğinizi şaşırtıcı bir biçimde harekete geçirecektir. Olayla ilgili her şeyi anlatabileceğiniz, içinizi dökebileceğiniz bir sırdaş bulun -ya da böyle birini hayal edin. Sizi ilgiyle ve duygularıyla dinleyecek, yargılamadan hatta sizi size karşı savunacak içten birine bütün bunları anlatmakta olduğunuzu düşünün.

Bundan sonra saatinizi on beş dakikaya kurup yazmaya başlayın. Mektubu daha kısa sürede bitirirseniz yeniden gözden geçirerek bir şey atlayıp atlamadığınızı denetleyin. Eğer on beş dakikada bu alıştırmayı tamamlayamazsanız devam edin. Birkaç günlüğüne mektubu bir kenara kaldırın. Bu, çok özel bir malzeme olduğu için başkalarıyla paylaşılmaması gerekir.

ON ÜÇÜNCÜ ÖDEV:
YENİDEN BAŞLAMAK

Bu ödevde, söylen ya da masallardan malzeme toplayarak dramatik senaryo yapısında bir özet uyarlaması yapmanızı isteyeceğiz; bunu kendi yazdığınız mektuba dayanarak yazacaksınız. Önce mektubunuzdan birkaç fotokopi alarak renkli kalemlerle işaretlerinizi koyun.

1) Karakterlerle ya da mekanla ilgili gerekli bulduğunuz olay, görüntü ve yorumlarla başkarakterin iç dünyasını anlatan yerleri işaretleyin, 2) Kullanmayı gerekli gördüğünüz diğer malzemeleri saptayın, 3) Sorunlu ancak yine de ilgi çekici, merak uyandırıcı bölümleri belirleyin. Bu notlarınızı gözden geçirip düzeltmeleri, isterseniz ikinci bir kopya olarak yazın.

Icarus/Daedalus çalışmasında karakterlere yönelik sorduğumuz soruları kendiniz için sorun ve yanıtlayın. Icarus'un söylenin yaratıldığı özgün zamanda, Daedalus'un ise iç savaş sırasındaki kişilikleri için olduğu gibi ikili yanıtlarınızı yazın. Başkarakteriniz olarak bir tanesini seçin. (Bu ödevde karakterleriniz için farklı adlar kullanın.)

Karşıt karakteri belirledikten sonra senaryonun başlangıcında başkarakterin durumunu değerlendirin. (Bunu olanak bulduğunuz kadarıyla tarafsız yapmaya çalışın.) Katalizör olayı ve başkarakterin dramatik aksiyonunu da saptadıktan sonra, doruk noktası ve sona yönelik düşüncelerinizi de yazın. Bu otobiyografik malzemeyi bir kurmacaya dönüştüreceğinizi unutmayın. İstediğiniz kadar değişiklik yapabilirsiniz, ancak öykünün inanılırlığını yitirmemeniz gerekir. (Kimileyin başkarakterin cinsiyetini değiştirmek senaryo yazmayı kolaylaştırabilir.)

Bu ödev için önceki bölümlerde verilen bilgilerin hepsini ya da bir bölümünü kullanmayı seçebilirsiniz. Unutmayın, bir

otobiyografi üzerine bir kurmaca yaratacaksınız. Mektubunuzdaki gerçek insanlar birer karakter, gerçek mekanlar da dekor olacaktır.

Bundan sonra kalan birkaç alıştırmayı yaptıktan sonra işin size güç geldiğini düşünüyorsanız bu, malzemelerinizi tam olarak bilinçaltı süreciyle üretmediğiniz anlamına gelir; daha açık bir anlatımla, malzemeleriniz henüz bir senaryoya temel oluşturamayacak denli "canlı"dır. Deneyimlerimiz, bu işin isteğinizin dışında zorlama ya da geçiştirme yöntemleriyle yapılamayacağını göstermiştir. Bu malzemeleri bir kenara atıp başka bir olay için aynı çalışmayı yapabilirsiniz. Sorunun temeli, zevk alacağınız malzemelerle çalışmaktır.

12. ve 13. ALIŞTIRMA: YENİDEN GÖRSEL MALZEMELERİ KULLANMAK

12. alıştırma on dakika sürecektir. Başkarakterinizin kapalı bir mekanda yapılacak türden seveceği bir uğraş seçin. Gözlerinizi kapatarak bu mekanı canlandırmaya çalışın. Karakterinize X diyerek şöyle bir paragraf yazın:

X: Gece. Dışarıda sert bir rüzgar esiyor. X masa başında (ya da herhangi bir yerde) kendini tümüyle yaptığı işe vermiş çalışmaktadır. Uzun bir süre geçer ve aniden Y, kapıyı vurmadan içeri girer.

X'in ne yaptığını kameraya anlatmak üzere on dakikanız var. Y'nin içeri girmesiyle ne olacağını anlatın. Bunun için diyalog kullanabilirsiniz, ancak bu alıştırmada sahnenin daha çok görsel açıdan anlatılması gerekir.

On dakikanız dolduğunda, hala yazıyorsanız ve sahneyi tamamlayacak kadar istekliyseniz devam edin, yoksa bırakın.

13. alıştırma için önceki bölümlerde gördüğümüz soruları yanıtlamanız gerekecek. Kimsin? Neredesin? Ne giyiyorsun? Neden oradasın? Saat kaç? Hangi mevsim? Hangi yıl? Havanın rüzgarlı olması dışında, örnekte verilenden daha fazla

ayrıntı ekleyebilirsiniz. Bunları tamamladıktan sonra bir ara verip bir sonraki alıştırmaya geçin.

14. ve 15. ALIŞTIRMA : SAHNENİN GELİŞTİRİLESİ

Başkarakteriniz için uygun bir mekan bulup kısa bir paragrafla tanımlayın. Bu karaktere X demiş olsak da, sizin ona bir ad bulmanız gerekiyor. Sonra bu karakteri sahneye çıkarın; koşarak, atlayarak, oturarak karşımıza çıkabilir. Ardından bir diğer karakterin içeri girmesiyle neler olduğunu anlatın. (Bu karakterin de Y olması gerekmez.) On dakika sonra, senaryo için kullanabileceğiniz iyi bir şey bulamadıysanız yazmayı bırakın.

ON DÖRDÜNCÜ ÖDEV: SENARYONUZ İÇİN ÖYKÜ TASLAĞININ ÇIKARILMASI

Öykü özetiyle ilgili bölümü yeniden okuyun. Son yaptığınız alıştırmalarla birlikte mektubunuzun işaretlenmiş bir örneğini önünüze alın. Bir sayfayı geçmeyecek kısa bir özet iskeleti hazırlayın. Bir iki gün kadar yazdıklarınızı bir kenara kaldırın ve bu arada yakalamak istediğiniz "ton" üzerinde biraz düşünün. Bundan sonra yazdıklarınızı değerlendirin: Karakterinizi (alıştırmalardaki gibi) bulunduğu durum içinde tanıtabilmiş misiniz? Katalizör olayınızı ve kesin olmayan bir son hazırlayabilmiş misiniz? Burada yapılacak en önemli çalışma, gerekiyorsa, sahnelerin sırasını değiştirmektir.

Bundan sonra ayrıntılı özetinizi, paragrafları numaralandırarak yazmaya başlayın. Her paragrafta bir dramatik aksiyonun tamamlanması gerekir. Senaryo yazılışında geniş zaman kullanmaya ve karakterlerinizin düşünce ve duygularıyla tepkilerini izleyiciye iletmiş olmaya dikkat edin.

Senaryonuzu yazmaya başlamadan, bu çalışmanızı sınıf arkadaşlarınızla ya da güvendiğiniz kişilerle paylaşmak çok yararı olacaktır. Eleştirileri yazın, çünkü kolaylıkla unutabilir-

siniz. Çok gerekli olmadıkça özetinizi baştan yazmayı denemeyin, doğrudan senaryonuzun ilk taslağı üzerinde çalışmaya başlayın.

ON BEŞİNCİ ÖDEV: SENARYONUN İLK TASLAĞINI YAZMAK

Uygun senaryo formatı için verdiğimiz örnekleri bir kez daha inceleyin. Yaptığınız tüm alıştırma ve ödevlerinizi eliniz altında bulundurarak, son özetinizi de karşınıza koyun ve yazmaya başlayın. Bu ilk taslak yalnızca bir keşiftir. Önemli olan öykünün kağıda dökülmüş olmasıdır ki elinizde düzeltilecek bir metin olsun. Evde çalışmak zor geliyorsa başka bir yere gidin, bilgisayarda yazı yazmayı sevmiyorsanız kağıt kalemle çalışın. Yine de zorlanıyorsanız, onar dakika çalışıp ara vermeyi deneyin.

YAPITIN II. BÖLÜMÜNE GEÇERKEN

Elinizdeki çalışmayı birileriyle tartışın ve II. Bölüm'deki aşamalara geçmeden önce bu senaryoya devam etmeye kararlı olup olmadığınızı düşünün. Bir söylen (mitos) ya da masal üzerinde çalışmayı seçebilirsiniz. Ya da bambaşka bir proje seçebilirsiniz.

SONNOTLAR

[1] Raymond Chandler, *Raymond Chandler Speaking*'e önsöz, ed. Dorothy Gardner (Boston: Houghton Mifflin, 1962).
[2] Pat Cooper "Annie's Flight," yayımlanmamış senaryo, 1993.

II. BÖLÜM

İLERİ BİR ADIM: STRATEJİ YAZMAK

7
ÖYKÜ ANLATMA STRATEJİLERİ

Senaryo öykülerinin her ne kadar filme özgü çok farklı özellikleri bulunsa da, senaryolar da diğer tüm öykü anlatma kurallarından yararlanır. II. Bölüm'de bu genel kurallara değinerek, senaryo anlatımı ve diğer öykü anlatma biçimleri arasındaki ilişkileri inceleyeceğiz, kısa film gereçleri için en birincil ve en iyi kaynaklardan söz ederek yine örnekler getireceğiz.

ÖYKÜNÜN ÖZELLİKLERİ

Tüm öyküler izleyicide merak uyandırmalıdır. Karşınızda izleyici tek kişi de olsa merak öğesi bir öykünün temel özelliğidir. Öykü anlatıcısı, bu merak öğesiyle izleyicinin başkarakterin yaşamına katılmasını sağlayacak, ardından karakterle özdeşleşmesini ve dahası, olayla özdeşleşmesini bu merak öğesi üzerine kuracaktır. İzleyicinin ilgisini çekmek ve öykü boyunca bu ilgiyi sürdürmek için çeşitli araçlar kullanınız. Kimileri işlevsel, kimileri yapay olan araçların hepsi aynı amaç için kullanılır: İzleyiciyi merak noktasından daha duygusal bir düzeye taşımak.

Öykü etkili olursa, sonuç eğlendirici ya da acıklı bir etki yaratacaktır, ancak her durumda izleyiciyi sürükleyen öykü anlatımı için gerekli özelliklerdir.

Bu özellikler ikiye ayrılır: *Karakter özellikleri* ve *konu özellikleri*.

Bir öyküde karakter özelliğinin temeli, başkarakterle özdeşlemektir. İzleyicinin, başkarakterin savaşımı ve bu savaşımın sonucu konusunda kaygı duyması gerekir.

Bir karakterle özdeşleşmemiz için karakterin kim olduğu ve öykünün başındaki durumuna nasıl geldiği konusunda bilgilendirilmiş olmamız gerekir. Genç ya da yaşlı, kadın ya

da erkek, etken ya da edilgen her türlü karakterin bu özellikleri ve kişiliğiyle ilgili bilgiler çok kesin ve belirgin olmak zorundadır ve öykü içinde tutarsızlıklara yer verilmemesine dikkat etmek gerekir. Örneğin, hırslı olmayan pasif bir olimpiyatçı atletle ilgili bir öykü yazmanın anlamı yoktur, çünkü olimpiyatlara katılmak bile başlı başına hırslı ve aktif bir kişilik gerektirir. Aile, kültür ve meslek gibi özellikler, bir karakter yaratmakta yararlı öğelerdir, çünkü bunlar izleyicinin o karakteri bir yere oturtmasını sağlar.

Seçtiğimiz karakterin amacı nedir? Umutları, korkuları, hayalleriyle bir karakteri sunmak, o karakterin izleyici tarafından anlaşılmasını kolaylaştırıcı öğelerdir. İzleyicinin bu konularda 'farkındalığı', özdeşleşmeye doğru ilk adımdır. Eğer karakteri anlar ve durumunu bilirse, onunla ilişki kurması da kolaylaşır.

Başkarakterle izleyicinin özdeşleşmesinin bir başka yolu, karşıt karakter aracılığıyla da olasıdır. Karşıt karakterin mutlaka bir insan olması gerekmediğinden söz etmiştik. Bir dağ, bir çöl, korkunç bir fırtına olabileceği gibi kötü bir baba, aşırı koruyucu bir anne, adil olmayan bir patron da karşıt karakteri simgeleyebilir. Bunların ötesinde en ilginç karşıt karakter, başkarakterin eksiklikleri ve kusurları (korkuları, aç gözlülüğü, öfkesi) ile bir tehdit oluşturan kendi iç yapısıdır.

Bunları daha önce de söylemiştik, ancak yinelenmesinde yarar var: Karşıt karakter ne denli güçlü olursa başkarakterin savaşımının da o denli güçleşeceğini anımsatmak isteriz. Öykünün amacı bir kahramanlık sergilemekse, karşıt karakterin rolü çok önemlidir. Eğer amaç, başkarakterin anlaşılmaz ve karmaşık davranışlarının çözümü ve gerçekleri anlamaksa karşıt karakterin durumu da kritikleşir.

Genellikle bu iki karakterin birbirinin karşıt nitelikler taşıdıklarına da dikkat çekmek isteriz. Görünüşleri kadar davranışları da karşıt olabilir. Öykü anlatımında *kutuplaşma*, kar-

şıtlıkları öne çıkarmak için yaygın olarak kullanılan bir yöntemdir ve zaman zaman başkarakterle karşıt karakter dışındaki kişiler ve olaylarla da kutuplaşması etkili bir biçimde sağlanabilir. Bir öyküde ne kadar çok kutuplaşma olursa, çekişme de o denli şiddetlenir ve bu da izleyiciyi/okuru daha çok olayın içine alır. Dolayısıyla, kutuplaşma öykü anlatımında son derece yararlı bir araçtır.

Konunun özelliklerine gelince, karakterle çok yakından ilgili özellikler olduğunu söyleyebiliriz, ancak karakterin dışında kimi olayları temel aldığı için ayrı bir inceleme konusudur. Buna güzel bir örnek, öykü anlatımında çekişmenin üstlendiği roldür. Başkarakterin karşısındaki engeller ne denli güçlü olursa, konu da o kadar zorlayıcı olur. Şöyle düşünelim: Eğer başkarakterin karşısında hiçbir engel yoksa öykü de yoktur. Öykü anlatımında çekişme, karakteri ve amacını engelleyen bir durum yarattığı için önemlidir.

Karakterin bir amacı yoksa, çekişme yaratmak aynı biçimde güçleşir. Ya da amacı gerçekçi bir amaç değilse? O zaman öykü yazarı, amacın ulaşılmasına olanak bulunmadığı gibi bir çekişme yaratır. Sonuçta, çekişmeyle karakterin bağlantısı zorunludur. Konu, karakter olmaksızın tek başına bir öykü oluşturamaz. Dolayısıyla karakter, konu ve çekişme birbirine sıkı sıkı bağlıdır. Çekişmenin bir boyutu, karakterin amacına ulaşmadaki istekliliğiyle gelişir. Yalnızca istek mi, tutku ya da takıntı mı, yoksa bir gereksinme mi? Karakterin amacıyla ilişkisi ne kadar güçlüyse, çekişme potansiyeli de o kadar yüksek sayılacaktır. Konu da çekişmeyle aynı biçimde doğru orantılıdır; karşı tarafın direnişi ne denli güçlüyse, çekişme de o kadar zorlu olacaktır. Bir başkarakteri ve amacını engelleyecek durumlar içsel ya da dışsal olabilir. Öykünün etkin anlatımı için önemli sayılan, izleyicinin bu engellerin karakterin savaşımının kaynağı olduğunu anlayabilmesidir. 'Tavşan ve Kaplumbağa' masalı gibi sıradan bir öyküde ya

da Hemingway'in 'The Snows of Kilimanjaro' adlı romanı gibi karmaşık bir öyküde çekişmenin kaynağı izleyiciye açıkça belirtilir ve öykünün gelişimiyle başkarakter de bu kaynağı bulur.

Başkarakterin başarılı ya da başarısız olmasından çok, engelleri aşma savaşımı önemlidir. Başarılı da olsa başarısız da olsa, başkarakterin güdülenmesi en önemli öğedir ve bu, izleyicinin özdeşleşmesine giden yoldur. Bir öykü, izleyicinin/okurun tanıyıp anlayabileceği bir karakterin savaşımının zorluğu ve çabasının itici gücüyle başarı kazanır.

KONUYU YAPILANDIRMA

İyi bir öykünün en önemli özelliği, bir biçimde deneyimlediğimiz bir durumun ilginç bir açıdan yorumunu yapabilmesinde gizlidir. Diyelim, okulun ilk günü hepimizin yaşadığı bir deneyimdir. Bu deneyim hepimiz için farklı anıları geri getirir, farklı çağırışımlar yapar. Bu bilinen olaya ilginç bir öğe katarak izleyicinin merakını çekebiliriz. Kırk yaşında bir adamın on dört yaş grubundaki bir sınıfa öğrenci olarak geldiğini düşünelim.

Burada anahtar, izleyicinin bu bildiği konuyla ilgili olarak kendini rahat hissetmesidir. Doğum günleri, evlilik törenleri, cenazeler gibi herkesin yaşadığı olayları kullanarak izleyiciyi/okuru iştahlandıracak ilginç bir öğe bulmak, iyi bir öykü yazarının işidir.

Konuyla ilgili ikinci bir özellik, izleyicinin kendini öyküye soktuğu anla ilgilidir. Öykünün dramatik olasılıklarının en üst düzeye ulaştığı bir anda öyküye katılmak gerekir. Yazarın amacı, öyküye enerji katmaktır ve öyküye katılma anı bu amaca ulaşmasında kritik bir rol oynar. Bununla ilgili birkaç örnek yararlı olacaktır. Ambrose Bierce'in *Owl Creek* adlı kısa öyküsünde, iç savaş sırasında askeri alana bir sivilin gir-

mesi konu edilmiştir.[1] Bu sivil ölecek mi yoksa kurtulacak mı sorusu öykünün ana konusudur.

Raymond Carver'in kısa öyküsü *Cathedral*'de karısını yeni kaybetmiş olan kör bir adam eski bir arkadaşıyla karısını ziyaret etmeyi planlamaktadır.[2] Soru şudur: Bu çift, gözleri görmeyen bir karşıt karakterin ziyaretini kaldırabilecek mi? Sorunsallı olayda başkarakter kocadır ve izleyicinin öyküye girdiği an, çiftin bu ziyaret haberini aldığı andır.

İyi bir yazar, gerilimi başlatacak ve ilgi çekecek bir katılma noktasını iyi saptar. Bu anda öyküye giremezsek, dramatik olanağın kaçması kadar merak duygumuzun da bir türlü tatmin olamaması söz konusudur. Bu noktayı atladığımız için sürekli öykünün başlamasını bekleriz.

Özetle, bir öykünün başlaması için ilginç bir durum, güçlü bir başlangıç noktası ve zorlu bir çekişme gerekir.

KONU STRATEJİLERİ

İzleyiciyi sürükleyebilmek için yazar, iki strateji kullanır: *Sürpriz (ya da işlerin ters yüz olması) ve aksiyonun tırmanması.*

Sürpriz çok önemlidir, çünkü öyküde beklediğimiz şeylerin olmasından sıkılırız ve öyküden koparız. Oysa yazarın işi, bizim sıkılmamamızı sağlamaktır, merakımızı ayakta tutmak ve uyarmaktır.

Sürpriz öğesi, olayların şu ya da bu biçimde beklenmedik bir yöne sapması ya da karakterimizin beklenmedik bir davranışta bulunmasıdır. Her iki durumda –iyi ya da kötü– beklentilerimizin dışında bir şey olması merakımızı arttırır. En sevdiğiniz filmi ya da peri masalını düşünün. Öykünün içinde kaç kez sizi şaşırtan sürpriz olay geçti? Rafting yapar gibi, bir öyküde de iniş çıkışlar gerekir. Aradaki fark, öyküde duraklama anları olmasına karşın *yükselen bir aksiyon* da vardır, nehirde ise iniş çıkışlarla bir süreklilik vardır. İşte, öy-

künün bu yükselen aksiyonu sürprizlerin yoğunlaşmasıdır ve ancak daha büyük sürprizlerin gelişmesiyle öykü doruk noktasına ulaşır.

Tıpkı her fıkranın insanı güldüren en yüksek noktası olduğu gibi, öykülerde de böyle bir nokta vardır. Bu nokta, karakterimizin çabalarının karşılığını aldığı andır ve bir yazarın öyküyü yazmaktaki sebebidir. Olayları bu noktaya ulaştırmak üzere öykü yazılır. Yükselen bir aksiyon olmaksızın, öyküde yalnızca sıralanmış olaylarla bir tekdüzelik ortaya çıkar ve doruk noktası gibi bir yükseliş söz konusu olamaz. Bir öyküde karakter açısından tehlikelerin en yüksek noktaya gelişiyle doruk noktası yaratılmalıdır.

Her iyi öykünün sonunda bir çözüm olmalıdır, doruk noktası çözüm değildir. Doruk noktasından sonra gelen olaylar çözüme gider. Yoğun bir aksiyon temposunun ardından dinginleşen durum, öykünün sonudur.

GERÇEKÇİLİK FANTEZİYE KARŞI

Öykü yazarının gerçekçi ya da fantezi tarzlarından birini seçerek işe başlaması gerekir, çünkü izleyiciyi sürükleyici bir öykü yazmak, yazarın karakterlerini ve konuyu seçtiği biçeme göre işlemesine bağlıdır. Gerçekçi biçemde, olaylar ve karakterler inandırıcı olmalıdır; fantezilerde ise, daha simgesel ve eğretilemeli bir biçimde işlenmelidir. Gerçekçi bir karakter, karmaşık özelliğinin yanı sıra izleyiciye tanıdık gelebilecek bir karakter olmalıdır. Fantezide karakter, öyküyü anlatmak amacıyla eğretileme niteliğiyle kullanılır ve gerçekçi bir karakter gibi fazla ayrıntılara girmeden cinsiyet, ırk ve sosyal sınıfıyla belirlemek yeterli sayılabilir. Fantezilerde konu bu yüzden daha çok önem kazanır, çünkü fantezi karakterlerle izleyicinin özdeşleşmesi gerçekçi bir karakterle özdeşleşmesi kadar kolay değildir. Dolayısıyla konu, izleyiciyi karakterden daha fazla sarabilecek biçimde işlenmelidir.

Yazar, en başta yapacağı biçem seçimine göre, öykü öğelerini nasıl işeyeceğine karar verir. Fantezide olayların değişken olması, sürprizlere yer verilmesi gerekir. Gerçekçi tarzda karaktere daha ağırlık verirken, fantezide konuya ağırlık verilir.

ÖYKÜ ANLATMA GEREKSİNİMİ

Televizyonda gün boyunca gösterilen programlara şöyle bir bakacak olursak ne denli çok çeşitte öykü türlerinin bulunduğunu görürüz. Kısa, uzun, kurmaca (öykülü), kurmaca olmayan (belgesel) biçiminde spordan müziğe her tür film ve öykü dışında, haber ve yorum programları vardır. Buna gazete, dergi gibi yayınları da eklersek, makaleler, röportajlar ve her gün insanların birbirlerine anlattıkları anı, fıkra, dedikodu gibi malzemeleri de düşünürsek pek çok türde öyküyle iç içe yaşadığımızı görürüz. Anlamlı anlamsız pek çok öyküyle ilgileniriz, bir tek öykü türüyle yetinmeyiz. İnsan deneyimi neredeyse sonsuzdur ve öykü anlatımı da insan deneyimine dayanır.

Öykülere neden bu kadar gereksinim duyarız? Yaşadığımız dünyaya bir anlam verebilmek için öykülere gereksinimimiz vardır. Geçmişte yaşananlardan bir anlam çıkarabildiğimiz sürece gelecekteki yolumuzu çizeriz.

Diğer taraftan da, öykü anlatıcılarının iletişim kurma gereksinimi açısından öyküler önemlidir. İster bir pandomim olsun, ister bir Elizabeth dönemi tragedyası olsun, hepsinde sanatçı iletişim kurma gereksinimiyle davranır. Mağara resimlerini çizen ilk insandan bir kısa film yönetmenine dek tüm bu yaratıcı insanlar sanatlarını izleyicisiyle bir an için olsun 'buluşmak' amacıyla kullanır. Bir öyküde ya da sanat yapıtında, öyküsünü anlatma süresi içinde sanatçıyla izleyicisi bir bütün olur. Pek çok kültürde öykü anlatımı toplumun aktörel/etik değerlerini veren bir eğitim aracı niteliğini taşı-

mıştır. Bu değerlerin ve geleneklerin bir kuşaktan öbürüne geçişi, öykü anlatımıyla sağlanmıştır. Masallardan belgesellere dek tüm anlatım biçimlerinde amaç bu olmuştur.

Son olarak da, öykü anlatımı düşlerimize ve korkularımıza bizi yaklaştıran ve iç dünyamızı dışa vurmamızı sağlayan bir yol olduğu için önemlidir. Öykülerin amacı, yaşamımızın bu yönlerini bilinç üstüne çıkarmaktır. Düşler ve korkular, her zaman öykü anlatmanın başlıca kaynağı olmuştur.

ÖYKÜ YAZIMINDA ESİNLENECEK KAYNAKLAR

İster belli bir kültüre ait olsun öykü, ister evrensel ve çağdaş olsun, bir öykü yazmak için yazarın yararlanabileceği sayısız esin kaynağı, bilgi ve örnek vardır. Çoğu yazar ve yazarlık dersi veren eğitimciler, en iyi kaynağın kişinin kendi deneyimleri olduğu konusunda hemfikirdir. Ancak bu, bir yazar için pek çok kaynaktan sadece biridir ama en avantajlısıdır, çünkü kendi yaşadıklarının ayrıntılarına inebilmek çok daha kolaydır. Öte yandan, bir de dezavantajı olabilir: İnsanın kendi yaşadığı bir deneyime fazla bağlı olması ve onu değiştirmek istememesidir.

Örneğin John Updike *"Rabbit"* adlı serisinde, bir adamın yaşantısının diğer insanların ve olayların etkisiyle kendi kontrolünden çıkışını anlatır, karakterinin yaşamını çözmeye çalışması sırasındaki duygularını ise tamamen kendi deneyim ve gözlemlerinden yararlanarak yazmıştır. Yani kendi tanıdığı ve bildiği gerçek unsurları kullanarak kurmaca bir öykü üzerine bunları uyarlamıştır. Updike'ın bu yapıtı, anlattığımız tekniğin en güzel örneğidir. Çoğu yazar da bu tekniği kullanarak başarılı olmuştur. Onların bağlı kaldığı şey, gerçek gözlem, duygu ve deneyimlerdir; yaşadıkları bir olayın ayrıntıları değildir. Bu olayı yeniden yaşarken harfi harfine anlatmak gibi bir sadakat göstermezler. Updike gibi yazarlar yorumlarını gerçeklere dayandırırken, olaylar kendisini kurgu-

lar. Bu da, kişinin kendi deneyim ve gözlemlerine, duygularına yaratıcı yaklaşımıdır.

Clark Blaise gibi, Updike'dan daha kişisel olan yazarlar kadar Frederick Forsythe gibi fazla kişisel olmayan yazarlar da vardır. Bizim önerimiz, kişisel deneyimlerinizle ilgili yazmanızdır, çünkü en büyük kaynağınız kendi yaşadıklarınızdır. Ancak her şeyden önemlisi yazar ile izleyicinin/okurun sürükleyici olan öyküde buluşabilmesidir. Fazla kişisel bir yaklaşımla yazarın kendine çok dönük olması halinde izleyiciyle buluşması zorlaşır. İzleyici bu durumda sadece dışarıdan bakan biri olarak kalır, bir katılımcı olamaz. Kişisellikten uzaklaştıkça izleyiciyi sürüklemek daha kolaydır.

Kendi deneyimleriniz dışında pek çok kaynak bulabilirsiniz. Bir günlük gazete bile size esin kaynağı olabilir. Bölümün bundan sonraki kısmında, kısa film senaryoları için yararlanabileceğiniz çeşitli kaynaklardan söz edeceğiz. İlk olarak, her gün elimizin altında bulunan dergilerle başlayalım.

Dergi Makalelerinden Yararlanma

1992 yılının Şubat ayında, Doğu Almanya duvarının yıkılışından iki yıl sonra aşağıdaki ilgi çekici haber bizim için kaynak işlevi taşır.[3]

Yakın tarihte kurulan Stasi (gizli polis servisi) dosyalarında rastlanan kayıtlara göre, 1980 ortalarında insan hakları gösterilerine katılan otuz yaşlarında bir kadının eylemlerini rapor eden kişinin, kocası olduğu anlaşılmıştır. Kadın, bu gerçeği öğrendiği an boşanmak için mahkemeye başvurmuş, casus olan kocası ise 'Komünist rejim devam etseydi, karımın eylemlerini rapor etmeye devam ederdim" biçiminde ifade vermiştir.

Elimizde bir evli çiftin öyküsü bulunuyor. Bu, ideal bir toplum içinde, karı-koca ilişkisinin yasalarca korunduğu

inancımızı sarsan bir öyküdür. Baskıcı bir hükümet adına çalışan muhbir koca, bu hükümet politikasına karşı eylemlere giren karısını ihbar eder. Bir karı koca için güvenli olmayan düzende, bireyleri bekleyen tehlikeler bizim için malzeme sayılabilir.

Gerçi bu gerçek olayda, uzun film için kullanılacak kadar bol malzeme vardır, ancak biz bunun bir kısa film senaryosu niteliği kazanmasına çalışacağız.

İzleyicinin öyküye katılacağı an için birkaç seçeneğimiz vardır. Kocanın bir casus olduğu ortaya çıktığı an, izleyicinin ilgisi azalacaktır. Bundan sonra film doğrudan çözüme gitmek zorundadır. Karı kocanın durumu ne olacak sorusuna bir yanıt verilmesi gerekir. Ayrıca, bu öyküde karı kocadan hangisini başkarakter olarak seçmemiz gerektiğine karar vermeliyiz. Eğer kadını seçersek, eylemleriyle ilgili tehlikeli ve heyecanlı olaylara odaklanmamız gerekir. Bu arada, kocasının casus olduğunu bilmeyecek, ancak izleyici yavaş yavaş durumun ayrımına vararak kadının başına gelecekleri beklemeye başlayacaktır.

Eğer erkeği seçersek, hükümete hizmet etmek için karısına ihanet etmesinin nedenleri üzerine odaklanabiliriz. Bir insan bunu niye yapar? Adam burada kendine karşıt karakteri simgeleyecektir. Öykü, onun bu yönünü ortaya çıkarırken daha çok karakterinin çözümlemesi biçiminde gelişebilir. Bertolucci'nin *The Conformist* filminde görüldüğü gibi, 1930'larda Faşist İtalyanlara katılmak isteyen bir aydının öyküsünde de bir karakter çözümlemesi vardır. Olayların karıştığı nokta, bu gencin eski profesörünün kendisine ihanet ettiğini anladığı noktadır.

Kısa senaryomuz için öyküyü basite indirgememiz gerekir. Diyelim ki, insan hakları eylemlerinden bir gösteriyle açılış yapıyoruz. Başkarakterimiz kadındır. Gösteri ya da yürüyüşü izleyiciye göstermeyebiliriz, yalnızca hazırlıklar ve gösteriden

sonra olanlarla öykünün bu bölümünü kestirmeden anlatabiliriz. Kadının kocasına duyduğu güvene karşı adamın kadınla ilgili bir rapor hazırladığını izleyiciye hissettiririz. Devlet denetimi altında tutulan medya –radyo, TV ve gazeteler- baskısını her an izleyiciye hissettirmeliyiz. Bunu, diyelim bir komşuda simgeleştirebiliriz. Devleti temsil eden bu kişi, başkarakterimize ne denli yakın olursa, öykü de o denli heyecan ve gerilim taşır. İş yerindeki bir arkadaştan ziyade, bir komşu daha etkili olacaktır.

İzleyicinin komşudan kuşkulanmaması için çekici bir kadın seçebiliriz. İlk anda başkarakterimizin kocasıyla bir ilişkisi bulunduğu izlenimini yaratırız. Sonradan kadının da bir casus olduğunu anladığımızda şokumuz daha da büyüyecektir. Burada cinsel bir ilişkidense casusluk ilişkisi önemlidir.

Kadının kocasından kuşkulanması üzerine filmin doruk noktası, bu olayı kocasının yüzüne vurması ve adamın da bu suçlamayı kabullenmesi olabilir. Gerçekte, çok daha kötü ve tehlikeli bir gerçekle karşılaşılır. Kadın, kocasının ilişkisini kabullenir. Bu da gerçekte casus olduğunu kabullenişini temsil eder, evlilik yürür. Öyküde kadından çok adamın yanlış eylemlerine yoğunlaşmak, daha gerilimli bir tempo yaratır. İzleyiciyi de yanıltır.

Karı kocayla, komşu ve devlet arasında çok yönlü bir çekişme söz konusu olsa da film, yalın ve kısa olmalıdır. Yalnızca "karakterimizin yaşantısında bir gün" diye düşünebiliriz. Kadının, kocasının başka bir kadınla ilişkisini kabullenmesi, gerçekten de öykümüzde anlatmak istediğimiz gibi bir birey için temel tehlikenin aşk ilişkilerinden değil, devletten geldiği ana izleğini verecektir. Kadının tutumu 1985'lerde Doğu Almanya'nın genel yaşamını bize ima eder.

Şimdi bir diğer kaynağa geçelim ve bir fıkrayı ele alalım.

Fıkra

Karakteri, öyküsü ve doruk noktasıyla bir fıkra bizim için iyi bir kaynak sayılır. Yazar, bu hazır kalıba belki bir karakter daha ekleyebilir ve izleyiciyi boşlukta bırakmamak için çözüme katkıda bulunabilir.

Mark Twain'in eski şemsiyesinden kurtulmak için çabalarını anlatan komik öyküsünü ele alalım. Önce şemsiyeyi çöpe atar, fakat bir komşu şemsiyeyi tanıyarak ona geri getirir. Derken şemsiyeyi kuyuya atar ve yine biri bulup ona geri getirir. Sonunda, "Şemsiyeyi bir arkadaşıma ödünç verdim ve kurtuldum!" diye öyküyü bağlar.[4]

Bu yalın öyküde başkarakterimiz hazırdır, ayrıca çekişme konusu da vardır. Dahası, ses efektleri ve müzikle anlatım kolaylıkları olan bir öyküdür, hatta hiç diyalogsuz bir biçimde anlatılabilecek bir öyküdür. Görsel aksiyon çok güçlüdür.

Karakterimiz evden çıkarken film başlar. Karısı hava raporunda yağmur yağacağını duymuştur ve adama şemsiyesini verir. Adam şemsiyeyi istemez, ancak karısı haklıdır. Razı olur.

Sokağa akşam yemeği için alışveriş yapmak üzere çıkmaktadır. Karısı eline bir de liste vermiştir. Adam tam süpermarkete yaklaşırken büyük bir sağanağa yakalanır ve fırtınada şemsiyesi kırılır. Alışverişini yapar, yeniden dışarı çıkarken hava bulutludur ve şemsiyesi hala yanındadır. Eve doğru yürürken güneş açar ve adam sokağın köşesindeki çöp kutusuna şemsiyeyi atarak ilk girişimini yapar. Eve döndüğünde daha elindeki alışveriş paketlerini boşaltmadan şemsiye geri gelir. Bunun ardından üç dört kez şemsiyeden kurtulma çabalarıyla ilgili olaylar anlatılır. Her seferinde 'iyi bir vatandaş' ona şemsiyesini geri getirir. Adam giderek tedirgin olmaktadır. Bu şemsiyeden kurtulmak ister, ancak artık çöpe de atamaz. Karısına anlatsa, onu anlamayacağını

çok iyi biliyordur. En sonunda şemsiyeyi portmantodaki yerine koyar.

Ertesi gün yine yağmur yağmaktadır. Adam kırık şemsiyeyi portmantodan alır, ama yanına sağlam olan bir diğer şemsiye daha alır ve yürüyüşe çıkar. Yolda arkadaşı Don ile karşılaşır. O da elinde bir listeyle alışverişe çıkmıştır ve sırılsıklam olmuştur. Başkarakterimiz, arkadaşına iki şemsiyesi olduğunu hissettirir ve Don da doğal olarak birini ödünç ister. Adam şemsiyeyi ona verir ve yoluna devam eder. Ardından, Don'u kırık şemsiyeyle uğraşırken görürüz. Filmin sonunda bir altyazıda, "Bir daha şemsiyesini göremedi" diye bir bilgi verilir.

Bu altyazı, adamın kolay yoldan şemsiyesinden kurtulmuş olmasını, aynı zamanda da ödünç verilen şeylerin geri gelmediği konusunda bir espriyi vurgular.

Deyimler

Bir deyim, kısa bir film senaryosu için mükemmel bir başlangıç noktasıdır. İçinde bir karakter ve ima edilen bir öykü vardır. Şamar oğlanı ya da günah keçisi deyimi iyi bir örnek sayılabilir. Deyimin nereden geldiğine dair bir öyküsü vardır. Burada başkarakterimiz günah keçisi olan kişidir. Bir bürokratı ele alalım. Vergi iadelerinin geri ödemeleriyle ilgili bir görevi olan bürokrat, Hazine'den bu geri ödemeler için para isteğinde bulunur. Olağan durumlarda Ödemeler Dairesi, toplanan vergilerle Hazine'ye gelir sağlamaktadır. Hazine'de görevli diğer bir bürokrat da, üstüne ödemeler dairesinden para beklediğini söylemiştir. Burada günah keçisi başkarakterimizin parayı alması, izleyicinin beklentisidir, oysa izleyici bir günah keçisinin yazgısını da kabul etmek zorundadır.

Kısa Öyküler

Duyduğumuz ya da okuduğumuz öyküler de senaryo için birer kaynaktır. Aşağıda buna bir örnek veriyoruz:

Desmond Tutu, Jonnesburg'da bir Anglikan psikoposudur. 1984 Nobel Barış Ödülü'nü keskin zekası ve sivri diliyle kazanmış olan bu din adamı New York'ta bir konuşmasında şunları söylemiştir: "Misyonerler ilk kez Güney Afrika'ya geldiğinde ellerinde İncil vardı, bizim elimizde ise topraklarımız vardı. 'Dua edelim,' dediler. Gözlerimizi kapadık ve duamızı yaptık. Gözlerimizi açtığımızda, bizim elimizde İncil kaldı, onların elinde ise artık bizim topraklarımız vardı!"[5]

Bu olayda, diğer örneklerimizdeki gibi belirgin bir başkarakter ve öykü bulunduğu söylenemez, ancak çok sağlam bir alay (ironi) gizlidir. Din adı altında işgal! Sömürgeciliğin altında yatan bu uygulamanın pek çok örneğini biliyoruz.

Burada yazar olarak görevimiz bu gerçeği ve içindeki eğretilemeyi bir kısa film senaryosunun bel kemiği olarak kullanmaktır. Bu olaya yaklaşımımız gerçekçi sayılabilir, dramatize edilebilir ya da canlandırma türüne başvurulabilir. Bu örnekte değişik bir tür denemek için canlandırmaya uygun bir biçimde öyküyü uyarlayacağız.

Bir duanın yerli halk için bir boyun eğmesine dönüşünü anlatmak için bir öykü ve bir karakter yaratmamız gerekecek. Bir dönemde siyahi toplumun Afrika topraklarındaki güçlü günlerinden de izleyiciye bir bilgi aktarımı yapmalıyız. Kimi Batılı tüccarların yerli halka armağanlar vererek mallarını ve mülklerini ele geçirdiği çirkin tarihsel gerçekleri atlayabiliriz. Bu, yaklaşımımızın özgünlüğünü bozar.

Dua etmenin anlamını çeşitli toplumlar için çeşitli dönemlerde nasıl algılandığını anlatarak öyküye girebiliriz. Ha-

sat için ya da bir çocuk sahibi olmak için ya da dilekleri için insanların tanrılara dua edişinden yola çıkarak daha çok toprağın önemini vurgulayan hasat duasını seçebiliriz. Böyle bir ayin, yerli halkın gereksinimini karşılayan gücün ve bölgedeki güç kavramının niteliğini izleyiciye iletmemize yardım edecektir.

Bir kral ve bir şaman önderliğinde siyahi bir kabileye odaklanalım. Kral, oğluna verimli bir hasat için halkını nasıl yönlendireceğini anlatmaktadır. Yağmur verim için gereklidir, ancak komşuların işbirliği ve barış içinde yaşaması, çoluk çocuk herkesin tarlaların ekilip biçilmesine katkıda bulunması gerektiğini anlatır. Her sahnede bu olayları canlandırarak çekimler yapılır, kralın öğütlerinin başarılı bir biçimde uygulandığı eski dönemlere böylece değinmiş oluruz. Bir sahnede kral, diğerinde oğlu gösterilerek gücün ve başarının bir kuşaktan öbürüne geçişi temsil edilir. Son üç sahnede yabancı gruplar sahneye girer. Önce izleyici ve ardından tüccar olarak görünürler. Son sahnede bir din adamı topluluğa hasat duası yaptırmaktadır. Kral dua sırasında gözlerini kapatır, yeniden gözlerini açtığında topluluğu tümüyle beyaz insanlara dönüşmüştür. Kral ile oğlu şaşkınlıkla bir kenarda olup biteni izler. Sonra bir beyaz, krala bir alet uzatır. Kral reddeder. Adam ısrar eder. Rahip ters ters onları izlemektedir. Sonunda Kral aleti alır ve beyaz adam ona tarlada çalışması gereken yeri gösterir. Kral geri planda kaybolurken, rahip de dahil olmak üzere genç, yaşlı, asker, tüccar beyaz bir toplum ön plana çıkar. Böylece senaryomuz sona erer.

Peri Masalları

Bu tür masallar genellikle çocukların bir ders çıkarması için üretilmiştir. Her ülkenin kendine özgü masalları vardır. *Best Loved Folktales of the World, Spell of Enchantment* ve *Jewish Folk Tales* en iyi peri masalları koleksiyonlarını içerir.[6]

Pek çok ünlü masal arasından *Fareli Köyün Kavalcısı* adlı masalı seçiyoruz.[7] Bir kasabada fare sorunu vardır ve kimse farelerin baskınına çare bulamaz. Bir gün bir kavalcı çıkagelir ve halkı bu dertten kurtaracağını, ancak karşılığında bir bedel ödemeleri gerektiğini söyler. Kasabanın yaşlıları ona kuşkuyla baksalar da önerisini kabul ederler. Kavalcı kavalıyla fareleri peşinden sürükleyerek deniz kenarına kadar götürür ve derin sularda boğulmalarına yol açar. Kimsenin yapamadığı bir şeyi yapmıştır.

Sonra kasabanın yaşlılarına gelir ve ücretini ister, oysa onlar konuşulan ücretten daha azını verirler. Kavalcı bu parayı almayı reddeder ve yaptıklarından dolayı pişman olacaklarını söyleyerek çeker gider.

Kavalcı bir gün yeniden çıkagelir ve kavalıyla kasabanın çocuklarını peşine takarak hepsini ormanın derinliklerine doğru götürür. Kasaba halkı bu durum karşısında hiçbir şey yapamaz. Sihirli müziğiyle kavalcı, çocukları ormanın derinliklerine çeker ve çocuklar bir daha geri gelmez.

Bu masaldan alınacak ders, verdiğimiz sözü tutmamız gerektiğidir. Alt metinde bir sihirbaz vardır ve masum insanlara bile zarar verecek güce sahiptir. Çocuklarımıza yabancıların verdiği bir şeyi almamaları ya da yabancılarla konuşmamaları gerektiği türünden uyarıları yaparken bilinçaltımızda bu öykünün bulunduğu kuşku götürmez.

Masalda güçlü öğeler vardır: Öykü, başkarakter ve bir

amaç. Bu masala harfi harfine sadık kalmaktansa günümüze uyarlayabiliriz. Ayrıca, böyle bir masalı farklı kişilerin bakış açısından anlatabiliriz. Kavalcı, bir çocuk ya da kasabadaki ana babalar ya da sözünde durmayan kasabanın yaşlı ileri gelenlerinden biri, başkarakterimiz rolünü oynayabilir. Masaldaki kadın-erkek boyutunu güçlendirmek için kimi kişilerin cinsiyetlerini değiştirebiliriz. Çağımızda geçerli olabilecek bir ortam ve mekana bu masalı oturtabiliriz. Masalların gücü ve yüzyıllarca hiç unutulmaması bu ders verici özelliğindendir, bu öyküsel öğeyi kaybetmemeye çok dikkat etmeliyiz.

16. ALIŞTIRMA

Öyküler, masallar, fıkralar, günlük haberler, makaleler ve gerçek yaşam deneyimlerinin hepsi bir kısa film senaryosu için başlangıç noktası oluşturabilir. Yazar, öykü araçlarını kullandığı medyaya uygun olarak biçimlendirir. Bir kaynaktan kısa film senaryosu yazmayı denemek için aşağıdaki alıştırmayı yapın:

1. Beğendiğiniz ya da özdeşleşebileceğinizi hissettiğiniz bir masal ya da bir söylen seçin. Gerçek bir topluma özgü olmasına ve yazarın bilinmeyen gerçeğe dayalı bir öyküsü olmasına dikkat edin. Andersen masalları ya da Oscar Wilde'ın kısa öyküleri bu alıştırma için uygun malzemeler değildir. Andrew Lang'in derlediği Grimm seçkisi iyi bir kaynaktır. Kütüphanelerden halkbilim kitaplarını karıştırıp benzer anlatımlar bulabilirsiniz.

Seçtiğiniz malzemeden birkaç fotokopi alın.

2. Öyküyü dikkatle okuyup aşağıdaki soruları yanıtlayın:

a) Başkarakter kim?

b) Bu karakterin amacı ne?

c) Karşıt karakter kim?

d) Öyküdeki karşıtlıkları bir liste halinde yazın. (insan, mekan, aksiyon, karşıt aksiyon)

e) Konuyu özetleyin.

f) Konu, başkarakter çevresinde nasıl yapılandırılmış?

g) Konu nasıl başlıyor?

h) Başkarakterin amacına ulaşmasında karşısına çıkan engelleri sıralayın.

j) Konu nasıl çözüme ulaşıyor?

h) Konu içindeki sürpriz olayları sıralayın.

Konu ve yapılandırılışıyla ilgili bir çalışma için hikayeyi üç bölüme ayırın. Birkaç cümle ya da birkaç paragraf halinde her bölümü, karakterin durumundaki değişikliği esas alarak yazın.

ÖRNEK:

PERRAULT'NUN "KIRMIZI BAŞLIKLI KIZ MASALI"[8]

Bir zamanlar bir kasabada dünya güzeli bir kız yaşarmış. O kadar güzel bir kız hiç görülmemiş. Annesi üstüne titrermiş. Büyükannesi de onu o kadar çok severmiş ki, ona kırmızı bir şapka dikmiş ve bu şapka ona kadar yakışmış ki, herkes onu Kırmızı Başlıklı Kız diye çağırır olmuş.

Bir gün annesi taptaze kurabiyeler yapmış ve "Büyükanneni ziyarete git," demiş. "Hasta olduğunu duydum, merak ediyorum. Ona şu kurabiyelerle tereyağını götür."

Kırmızı Başlıklı Kız bir başka kasabada yaşayan büyükannesinin evine doğru yola çıkmış.

Ormandan geçen yol üzerinde Kurt'la karşılaşmış. Kurt, kızı yemek için can atıyormuş, ancak ormandaki oduncular-dan çekindiği için onu oyalamaya çalışmış.

"Nereye gidiyorsun,p Güzel Kız?"

Küçük kız bir kurtla durup konuşmanın çok tehlikeli bir şey olduğunu hiç düşünememiş. "Büyükannemi ziyarete gi-diyorum. Ona annemin yaptığı kurabiyelerle bir kap tereyağı götürüyorum."

"Büyükannen uzakta mı oturuyor?"

"Evet, değirmenin de ötesinde. Şuradan da gördüğün gibi, yolun kenarında köye girerken ilk ev."

"Ben de büyükanneni görmek isterim. İstersen sen bu patikadan git, ben de şu patikadan gideyim. Bakalım, han-gimiz daha önce varacağız?"

Kurt kestirme yoldan hızla yola koyulmuş, küçük kız da uzun yoldan yürümeye devam etmiş. Yolda ağaçlardan meyve toplayarak, kelebekleri kovalayarak, yabani çiçekler-den buketler yaparak eğlene eğlene gidiyormuş.

Kurt bu arada büyükannenin evine çoktan varmış ve ka-pıyı vurmuş.

Tak.Tak.

"Kim o?"

"Torunun Kırmızı Başlıklı Kız" diye Kurt sesini incelterek kızın taklidini yapmış. "Sana kurabiye ve tereyağı getirdim. Annem yolladı."

Yaşlı büyükanne kendini pek iyi hissetmediği için yata-ğında yatıyormuş.

"Kancayı çek, kilit açılır."

Kurt kapıyı açtığı gibi zavallı kadını bir lokmada yemiş. Üç gündür aç kaldığı için gözü hiçbir şey görmüyormuş.

Sonra kapıyı yeniden kilitleyerek büyükannenin yatağına yatmış ve küçük kızı beklemeye koyulmuş.

Tak. Tak.

"Kim o?"

Küçük Kız, Kurt'un sesinden kuşkulanmış ancak büyükannesinin hasta olduğunu düşünerek üşüttüğü için sesinin hırıltılı çıktığını sanmış.

"Torunun Kırmızı Başlıklı Kız. Sana kurabiye ve tereyağı getirdim. Annem yolladı."

"Kancayı çek, kilit açılır" diye Kurt sesini biraz daha incelterek yanıt vermiş.

Küçük kız eve girerken, Kurt iyice yorganın altına gizlenmiş. "Kurabiyelerle tereyağını masaya koy da yanıma gel."

Küçük kız paltosunu çıkarıp yatağa oturduğunda büyükannesinin çok garip göründüğünü fark etmiş. "Ne uzun kolların var böyle, Büyükanne!"

"Seni daha sıkı sarıp sevmek için, yavrum."

"Bacakların da ne kadar uzun böyle, Büyükanne!"

"Seninle koşup oynamak için, yavrum."

"Ne kocaman kulakların var, Büyükanne!"

"Daha iyi duyabilmek için, yavrum."

"Ne kocaman dişlerin var, Büyükanne!"

"Seni afiyetle yemek için!" diyerek kötü Kurt küçük kızın üstüne atlayarak onu da bir lokmada yiyip yutmuş.

ÖYKÜNÜN ÜÇE BÖLÜNMESİ

I. Bölüm: Yukarıdaki dört paragraftan kısa bir özet yazın.

II. Bölüm: Küçük kızın kurtla karşılaşıp büyükannesinin evine gidene kadarki olayları yazın.

Son Bölüm'e de kulübede olanları yazın. Bu bölüm, kurdun küçük kızı yemesiyle son bulacaktır.

Bu anlatının hangi bölümlerini atmamız gerektiğine karar vermeden önce günümüze nasıl uyarlayabileceğimizi düşünmemiz gerekir. Yetişkin bir izleyiciye bu masalı baştan

anlatmanın bir anlamı yoktur. Önce anlatının sizi en çok etkilediği yeri saptayın. Ormanın tehlikeleri, bilinmeyen bir şeye duyulan korku ya da hayvanlardan uzak durmak gibi bir düşüncenin özünü yakalamaya çalışın.

Bu düşünceyi yaratıcı bir biçimde anlatabilmek için ormanlarla ve hayvanlarla ilgili, çocuklarla ilgili kimi ayrıntıları incelemeniz gerekir. Şu anda öykünün 'tonu'nu bulma aşamasındasınız. Çocuk kitaplarındaki ilüstrasyonlardan yararlanabilirsiniz. Düşüncenizi anlatacak görsel malzemeleri bulduktan sonra yazmaya başlayabilirsiniz.

Yapılandırdığınız özet ve yakaladığınız tonla soruları yanıtlayın ve senaryonuzu tamamlayın.

SONNOTLAR

[1] Ambrose Bierce, "An Occurence at Owl Creek Bridge," Ernest j. Hopkins'in editörlüğünü yaptığı, *The Complete Short Stories of Ambrose Bierce*'de (Lincoln: University of Nebraska press, 1984).

[2] Raymond Carver "Cathedral," Shannon Ravennel'in editörlüğünü yaptığı *The Best Short Stories of the Eighties*'de (New York: Houhgton Mifflin, 1990).

[3] "Stasi Files Now Open," *Time*, 3 February 1992, 33.

[4] E. W. Johnson ed., *A Treasury of Humor* (New York: Ivy Books, 1989), 202.

[5] Johnson, *A Treasury of Humor*, 144.

[6] Joanna Cole, ed., *Best Loved Folktales of the World* (New York: Doubleday, 1982); Jake Zipes, ed., *Spells of Enchantment* (New York: Penguin Books, 1991), ve Pinhas Sadeh, Jewish Folktales (New York: Bantam Doubleday, 1989).

[7] "The Pied Piper," Cole, *Best Loved Folktales of the World*, s. 228-231.

[8] Charles Perrault, *Perrault's Fairy Tales* (New York: Dover Publications, 1988).

8

STRATEJİLERİN GÖRSELLEŞTİRİLMESİ

Önceki bölümde film dışında öykü anlatım biçimlerine değindik, bu bölümde ise filmde öykü anlatımıyla öbür biçimlerde öykü anlatımının temel farklılıklarını ele alacağız. Öncelikle, film görsel bir araçtan yararlandığı için filmde anlatılan öyküler için bu görsel avantajı iyi kullanmak gerekir. Yoksa hedef izleyicisine ulaşamaz ya da izleyicisini memnun edemez.

Görsellikten söz ederken, filmin resim ya da fotoğraf gibi sanat dallarıyla ortak özellikleri bulunduğunu kastetmiyoruz. Öyküsel açıdan film, tiyatro ve romana daha yakındır. Ancak, bu iki sanat dalıyla da kıyaslandığında film çok farklıdır. Görsel özelliğiyle birlikte filme özgü diğer özellikleri vardır. İşte bu bölümde film ile tiyatro ve roman gibi sanat dallarının karşılaştırmasını yaparak farklılıklarını vurgulayacağız.

FİLMDE ÖYKÜ ANLATIMI

Film öyküleri için pek çok kaynaktan yararlanabileceğimizi gördük. Miller, *Lorenzo's Oil (Lorenzo'nun Yağı)* adlı filmi için gazete haberlerinde çıkan gerçek yaşam öyküsünü kaynak almıştır. Konu, bir ailenin çocuklarının çaresiz hastalığına çözüm aramasıdır. James Hoffa (David Mamet'in senaryosunu yazdığı *Hoffa* adlı film) ve Spike Lee'nin *Malcolm X* gibi filmleri de gerçek kişilerin yaşam öyküleridir. Biyografiler her zaman film öykülerine iyi bir kaynak olmuştur. Robert Redford'un *A River Runs Through It* adlı filmi Norman McLean'in romanına dayanır; Rob Reiner de, Aaron Sorkin'in *A Few Good Men (Birkaç İyi Adam)* adlı oyununu filme uyarlamıştır. Francis Ford Coppola, Bram Stoker'ın *Dracula* öyküsünü filme çekmiş, James Ivory ile

Ismail Merchant da E. M. Forster'ın *Howard's End* adlı klasiğini filme uyarlamıştır.

Kaynakları farklı olan bu filmlerin her birinde çok güçlü görsel özellikler vardır. Bir anlamda, her biri film olarak özgün kaynağının ötesinde bir yapıta dönüşmüştür.

Filmde öykü anlatımı, film türlerine de dayanır. Diyelim, bir western türünde izleyici ne beklediğini bilir. Aynı biçimde bilimkurgu, korku ya da bir müzikal tür konusunda izleyicinin bir düşüncesi vardır. Her tür için yazarın görsel bir yol bulması sonucunda bu biçemleri tanırız. Clint Eastwood'un senaryosu David Webb Peoples tarafından yazılmış olan *Unforgiven (Affedilmeyenler)* filmi ya da David Giler, Walter Hill ve Larry Ferguson'ın yazdığı *Alien* filmi gibi belli biçimlerde belli görsel aksiyonlar bekleriz.

Ancak izleyici her zaman için sürprizleri sever. Bir senarist her ne kadar izleyicinin beklentilerini yerine getirmek zorundaysa da, bunun dışında sürpriz ve şoklara da yer vermek zorundadır. Burada yazar için bir tehlike, öykünün alışılmışın dışına çıkmasıdır. Ne var ki, bu sapmayla bilinen bir olaya çok farklı ve özel bir bakış açısı getirebilmek yazar için bir artı olabilir. Neil Jordan'ın gerilim/melodram karışımı *The Crying Game* adlı filmi, Agnieszka Holland'ın *Europa Europa* adlı satirik savaş filmi bu farklı örneklerdendir. Öykü stratejisinde bu kayma bir artı getirirken, buna koşut olarak bu filmlerde görsel aksiyon da gerektiği biçimde kullanılmıştır ve her iki film de görsel konumda son derece güçlüdür.

FİLMSEL NİTELİKLER

Görsel açıdan film öyküleri fiziksel ve dramatik bir avantajla donanmıştır. Film gerçek gibi göründüğünden, izleyici bir tiyatroda olduğundan daha çok öykünün içine girer.

Bu da yazara bir karakteri ya da durumu daha inandırıcı bir biçimde geliştirebilme şansını verir. Doğaldır, burada izle-

yici de filmin bu özelliğinden yaralanabilir. Filmde yazarın hareket yeteneği yüksektir, kameranın hareketi kadar kurgu da, yazarla yönetmenin hayal gücüyle orantılı biçimde filme çok şey katar. Yüksek bütçeli filmlerde bu özellikler daha büyük çapta kullanılabilir. Bu dinamizm içinde senarist belli bir mekan ya da belli bir zamanla kısıtlanmamış olur. Son derece özgürdür ve eğer öykü de güzel anlatılmışsa, izleyiciyi alıp götürür.

Zaman ve mekanın ötesinde, ses öğesi de filmde belli etkileri yaratabileceğiniz bir özelliktir. Alfred Hitchcock ilk sesli filmi *Blackmail* 'de başkarakterinin suçluluk duygusunu bu efektle vermeyi başarmıştır. Ön taraftaki dükkanın arkasında evin içinde kahvaltı sofrasında oturan başkarakter, dükkana gelen bir müşterinin bir gece önceki cinayetten söz ettiğini duyar. Doğaldır, müşteri başkarakterin cinayetle ilişkisini bilmemektedir. Adam cinayetle ilgili konuştukça başkarakterimiz (kadın) suçluluk duygusu içinde bocalar. Giderek müşterinin sesi duyulmaz olur, sofradaki başkarakterin elinde ekmek bıçağı vardır ve yalnızca "bıçak"" sözcüğü duyulur. Ses ve görüntüyle karakterimizin suçluluk duygusunun etkili bir biçimde verildiği güzel bir sahnedir.

Ses düzenlemesi ve görüntü sıralamaları, ayrı ayrı çekimlerle tek bir sahneye bambaşka bir anlam katabilir. Görüntü boyutlarını, sağını, solunu, önünü, arkasını çeşitli biçimlerde kullanarak sahnedeki güç dengesini ayarlayabilirsiniz. Bunların hepsi, izleyicinin önüne sunulan görsel yorumlamalardır.

Yazarlar kendi metinleri içinde kamera çekimlerini yazmazlar, ancak sürekli ilişki kaymalarıyla uğraşırlar. İşte burada en önemli şey, yazarın güçlü görsel ayrıntılarıyla bu düzenlemeleri sağlamasıdır.

Filmin fiziksel özelliği sayesinde bir tiyatrodan farklı etkiler yaratılır. Tiyatroda tek bir sahnede karakteri aynı giysiyle izleriz. Görünüşle ilgili bu sınırlı durum, filmde söz konusu de-

ğildir. Giyim, makyaj, gardırop açısından karakterimizi çok çeşitli biçimlerde görebiliriz. Bu fiziksel avantajla filmde karakterin pek çok özelliği anlatılabilir. Kleptoman ya da güvensiz bir karakterin ruhsal durumu konusunda izleyici pek çok şey keşfedebilir. Bu anlatımın karmaşıklığı tümüyle yazarın elindedir, daha açık bir deyişle, görsel ayrıntılarla bunu sağlar.

Filmin dramatik özelliğine gelince, görsel aksiyon önem kazanır. Bir filmin güdülemesi, karakterlerin ve konunun geliştirilmesinde birincil dereceden önemlidir. Öykü bu görsellik çevresinde döner. Eğer filmde diyalog önemli olsaydı, o zaman bir tiyatro oyunundan farkı olmazdı. Tiyatroda diyalog her şeydir, filmde ise görsellik her şeydir.

Yine filmde aynı derecede önemli ince bir ayrıntı da, öykünün bakış açısının görsel bağlamda verilmesidir. Diyelim öykü, başkarakterin X olduğuna işaret etmektedir, ancak X'in başına gelen olaylarda kendisi bir gözlemci değildir, kurbanla kazanan arasındaki ilişki konuyu verir. Yine bu görsel özellikler, izleyicinin X ile özdeşleşmesini sağlar ve X'in öznel dünyasına yönelik bilgi verir. Filmin dramasını yaratan, karakterin öznel dünyasıyla gerçek nesnel dünya arasındaki savaşımdır. Ancak X'in dünyasını tanıyıp anlayabilirsek, savaşımının boyutunu değerlendirebiliriz. Senaristin bu aracı iyi kullanması, bütün bunların görsel yolla verilebilmesiyle olasıdır.

ÇEKİM

Filmde en bilinen iki çekim türü, *yakın çekim* ve *uzak çekim* biçiminde ayrılır. Bir film, farklı parçaların tek tek çekimiyle oluşur. İki çekim türü dışında uzun çekimin diğer türleri de vardır: dolly, tracking, stedicam, tilt, pan.

Bir filmde çeşitli görüntüler çekilirken, yönetmenin çekim türlerini belirlemesi gerekir. Öyleyse, senariste yaratıcılık ko-

nusunda düşen görev nedir? Bir senarist tek tek çekimlerin nasıl olacağına mı karar vermelidir yoksa daha geniş dramatik birimler olarak mı filmi anlatmalıdır?

Bu soruların yanıtları hem çok kolaydır hem de çok karmaşıktır. Yazar, görüntüleri tek tek canlandırarak senaryosunu yazar, ancak bu çekimleri ayrıntılandırmak zorunda değildir; giderek bunu yapmaması belki daha doğru sayılır.

O zaman öykünün görüntülerle anlatılmasının ne anlamı kalır, diye düşünebilirsiniz. Böyle bir soruya yanıt verebilmemiz için film senaryolarının yazılışıyla ilgili şu ana dek kullandığımız terimleri tek tek ele almamız gerekmektedir.

SENARYO YAZIMIYLA İLGİLİ TERİMLERİN YENİDEN GÖZDEN GEÇİRİLMESİ

Bu konuda kullandığımız dramatik terimleri, karakterlerle ve konuyla ilgili olmak üzere ikiye ayırabiliriz: Karakterleri de ayrıca, başkarakterler ve ikincil karakterler olarak inceleyebiliriz.

Başkarakter

Başkarakter, öykünün konusu ve senaryo yazımının nedenidir. *protagonist* olarak bilinen başkarakter, aksiyonun tam ortasında yer alır. Öykü ya da işlediğiniz konu, başkarakter için sorununu giderme ya da savaşımını verme olanağını yaratır.

Başkarakterin bizi öykünün içine sürükleyecek enerji ve dürtüsü bulunması gerekir, aynı zamanda da izleyiciye hoş görünmesi önemlidir. Kimi yazarlar başkarakter için karizmatik tipleri seçer, diğerleri izleyicinin daha çok özdeşleşebildiği ve duygularını paylaştığı amaç odaklı karakterleri seçer. Sonuçta bir başkarakter, görselliği ve karakter yapısıyla öyküye yardım etmesi gereken biçimde seçilmelidir.

Karakterin seçimine ne denli özen gösterilirse, öyküye o

kadar yardımı dokunur. Yazarın en önemli görevi, başkarakterin amacını çok iyi belirlemektir.

Amaç derken, karakterin her sahnede bir amacı vardır kuşkusuz. Bu, sıradan ve küçük bir amaç olabilir. Yazarın üzerinde durması gereken nokta, karakterin en yüksek amacını belirtmektir. *Büyük (Süper) amaç* diyebileceğimiz bu büyük hedef, öykü içinde karakterin itici gücüdür. Pek çok yazar, senaryo için 'karakterin yolculuğu' tanımını yapmıştır. Joseph Campbell'in söylenlerin önemi üzerindeki yapıtından sonra gelişen ve yerleşen bu görüşe göre büyük amaç, karakterin bu yolculuğa girişmesinin nedenidir.

İkincil Karakterler

Bir senaryoda ikincil karakterlerin rolleri çok daha basittir. Genellikle stereotip dediğimiz bilinen tiplerdir, onların da bir amacı vardır ve öykü boyunca bu amaçlarıyla uğraşırlar. Bu amaçları, çoğunlukla başkarakterle ilintilidir, ya ona yardımcı olurlar ya da önüne engel çıkarırlar. İkincil karakterlerin de görselliği ve karakter yapısıyla öyküye yardımcı olması gereken biçimde seçilmesi gerekir.

Konu

Konu, başkarakteri sorunlu durumundan çözüme götüren sahnelerin sıralanışıdır. Çözüm, sorunun çözülmesi olabilir ya da karakterin bu sorunla yüzleşmesi olabilir, ancak bir tırmanma hareketi içinde bu olayların gelişmesi gerekir. Karakter olmaksızın konu yürümez, izleyici bu durumda filme kaptıramaz ve katılamaz, yalnızca dışarıdan izler.

Katalitik Olay

Katalitik olay, başkarakterin aksiyonunu hızlandıran olaydır. Amacına ulaşmak için tetiklendiği andır. Kısa filmde katalitik olay, öyküyü yürüten olay olduğu için çok önemlidir.

Doruk Noktası (Climax)

Bu noktada başkarakter seçim yapma durumunda kalır. Amacında ya da savaşımında başarılı olup olmayacağının anlaşıldığı en yüksek noktadır.

Alt Metin

Her öykünün yüzeysel öyküsünün altında daha önemli olan ikinci bir teması vardır. *Kırmızı Başlıklı Kız* masalında yüzeydeki metin, "büyükanne kılığına giren kurtlara dikkat edin!" biçiminde öykülendirilmiştir. Alt metin ise çocuklara bir ders verir.

Konuda Dönüm Noktaları, Sürprizler ve Sapmalar

Bütün bu öğeler aynı amaca hizmet ederler. Yazarın gerilim yaratmasına yardımcı öğeler olmalarından dolayı izleyiciyi ayakta tutmasına yardım eder. Mekanik anlamda film öyküsü için gerekli olup, izleyiciyi varsayımlarda bulunarak beklentilere sokar.

Yapı

Bir film öyküsünün dramatik düzenlenmesi yapı terimiyle adlandırılır. Öykünün amaçlarına en uygun biçimde düzenlenen bir yapı, birkaç perde çerçevesinde döner. Kimi film türlerinde senaristler, konuyu alt metinden daha çok vurgular, macera filmleri yalnızca konuyu işler ve hemen hemen bir alt metin gerektirmez. *Film noir (Kara Film)*, korku gibi türlerde daha çok alt metin önemlidir. Durum komedileri türünde de alt metin daha az vurgulanır. Senaryo yazarlarının hangi türde yazdığı, konunun alt metinle ilişkisindeki dengeyi sağlaması için yol gösterir. Yazarın yazdığı türün öyküsel özelliklerini çok iyi bilmesi gerekir. Yapı, konunun biçim bulmasıdır.

Sahne

Sahne, yapının temel taşıdır. Bir perdede birkaç sahne vardır, kimileyin birbiriyle iç içe iki ile dört sahne bir tek öyküsel amaca hizmet etmek üzere sıralanır.

Her sahne, konunun ilerlemesine bir katkıda bulunmalıdır ve her sahnede karakterler belirlenmiş amaçlarla donanmalıdır. Görsel olarak bir öykü, amaç çevresinde inşa edilir, ancak bu amaçlar karakterlerin amaçları biçiminde iş görürler. Diyelim X karakterin bir amacı varsa, Y karakteri buna karşıt bir amaç taşır. İkisinden biri amacına ulaşana kadar sahne devam edecektir. Amaca ulaşıldığında sahne sona erer. Diğer karakter amacına ulaşmamıştır, birinin başarısı ya da yenilgisi konunun ilerleyişini sağlayacaktır.

Sahneler kısa ve çok belirgin bir olay verir, geçiş sahneleri artık eskisi kadar yaygın biçimde kullanılmamaktadır. Sonuçta, bir sahnenin başarısı konunun ilerleyişine katkısıyla orantılıdır. Eğer konunun ilerlemesini sağlıyorsa, hangi yönde bir ilerleme kaydettiği sorusunu sormamız gerekir. Eğer bir ilerleme söz konusu değilse, bu sahnenin filmde kullanılmasına gerek yoktur.

Taslak

Düşünceyi bulduktan sonra senaryo yazmaya geçişte ilk adım, bir özet çıkarmaktır. Bu, düşüncenin kısa bir anlatımı biçiminde yapılır. Odak noktası karakterdir; karakterin tanımından sonra sorununun ne olduğu açıklanır. Katalitik olayı da özette belirtmek yarar sağlar.

Bu özet, konunun özeti olmamalıdır, bir sayfaya rahatça sığabilecek kısa bir anlatım yapılmalıdır.

Senaryonun İşlenmesi

Düşünce, karakter ve sorunla ilgili öneri belirlendikten sonra yazar, konunun çizgisini sahnelere bölerek hazırlar. Kısa film senaryosunun işlenmesi iki ile dört sayfa kadar olmalıdır. Sahneler numaralandırılmış paragraflar biçiminde yazılmalıdır. Bu işleniş, ana çizgilerin adımlarıdır.

Senaryo

Bir önceki aşamaya dek işlenmiş olan bilgilerin ayrıntılandırılmasıyla senaryo ortaya çıkacaktır. Bu aşamada görsel tanımlamalar ve diyaloglar eklenir. Senaryonuz kesinlikle ana format içinde hazırlanmalıdır. Senaryo formatında, kısa teknik tanımlamaların yer alıp almaması konusunda değişik yaklaşımlar vardır, bizim önerimiz bunların atlanmasıdır.

Ana format, senaryoyu okuyan kişiye öyküyü gözünün önünde canlandırması için yardım edecek bir formattır, uzak çekim vb. gibi teknik deyimlerin metin içinde yer alması gereksizdir.

Film senaryosuyla ilgili bilmeniz gereken terimleri açıklamış bulunuyoruz. Bundan sonra görselleştirme ilkelerine geçeceğiz. Bu, size öykülerinizi görüntülerle anlatabilmeniz konusunda yarar sağlayacak bir bölümdür.

GÖRSELLEŞTİRME İLKELERİ

Yazar, filmi gözünün önünde canlandırarak ya da düş kurarak ya da bir görüntü seçerek işe başlarken tek ilke, anlatacağı şeye sözcük bulmaya çalışmadan yalnızca görüntüler yaratmasıdır. Bu görsel canlandırma, öyküye katacağı anlam oranında başarılı olur. Görüntüler durağan, hareketli ya da yoğun olabilir. Yazarın ve ardından yönetmenin yaratıcılığı, işlevsellik ve fantezi açısından yapıtı tamamlayacaktır. Şimdi,

bu görselleştirme sürecini, yönetmene yardım edecek ve onu esinlendirecek biçimde deneyin.

GÖRSELLEŞTİRME SÜRECİ

Önce, öykünüzü anlatacak bir yol bulmanız gerekiyor. Bir öyküyü yaşadığımız an içinde sunmak, geriye dönmekten daha etkilidir. Olayları sanki izlerken gerçekleşiyormuş gibi yazmak, öyküye bir enerji katar ve yazara da öyküyü yönetmek açısından güçlü bir konum sağlar.

Bir öyküyü geriye dönerek anlatmak, dilbilgisel anlamda geçmiş zamanı kullanmak demektir; bu da olayları bizden uzaklaştırır. Geniş zamanda yazmak ise etkin ve aksiyon odaklı bir dibilgisel seçimdir.

İkinci adımda, karakterinizi nasıl sunacağınızı düşünmeniz gerekiyor. Edilgen, kafası karışık bir karakter hareketten çok diyalog gerektirir. Oysa amaç taşıyan bir karakter, o amaca ulaşmak için hareket halindedir. Dolayısıyla amacına odaklı bir karakter sizin için de canlandırılması kolay bir karakterdir, onun bu amaca doğru hareketlerini canlandırmanız için olaylar yaratabilirsiniz.

Üçüncü adım, öyküye aksiyon katmaktır. Öykünüzü anlatmaya yardım edecek bir ortam ve dekor seçerken güçlü görsel öğeler içermesine dikkat edin. *Kırmızı Başlıklı Kız* masalı ormanda geçer; orman insana sessiz, sakin bir ortam izlenimi verse de, içinde birtakım tehlikeler barındırır. Bu filmde orman dekoru öyküye görsel bir destek sağlamıştır.

Dördüncü adımda, yazarın izleyiciyi bekleme ve bir şeyler isteme durumuna sokması gerekir. İzleme dürtüsünü öyküye içkinleştirmeniz gerekir; izleyici, başkarakter ile olayların gelişimine kendisini kaptırmalıdır.

Beklemek, izleyicinin öyküyle ikinci aşamadaki etkileşimidir. Karakterin, öyküye katkıda bulunacak görsel olaylara

girmesi gerekir. İstemek, karakterin amacına ulaşmak için ne yapmak istediği konusuyla ilgilidir, yazarın bu konuda karakteri için birtakım adımlar hazırlaması gerekir. Karakter bu adımlarla tek tek ilerlerken, izleyici de aynı biçimde soluk soluğa kalmalıdır. Bu bir *tırmanış* biçiminde gelişmelidir. İzleyici bu tırmanışında karaktere katılabiliyorsa, onun hedefine ulaşmasını kendisi de istemeye başlar. Beşinci adımda birtakım beklenmedik olaylara yer vermek gerekir. Sürprizler, görsel olarak verildiğinde, karakterin beklentilerini anlatan heyecanlı sahnelerdir. Doğrudan karakterle ilgili ya da konuyla ilgili sürprizler yaratabilirsiniz. Her ikisi de öykünün görselleşmesine katkıda bulunan öğelerdir.

Yazarın en önemli görevi, izleyiciyi olaylara dışarıdan bakan biri olmaktan çıkarıp öyküye katılmasını sağlamaktır. Bu noktada, artık sizler bunu biliyorsunuz. Bu, izleyicinin başkarakterle ve onun savaşımıyla özdeşleşmesi sonucu olanaklı kılınacaktır.

İzleyici katılımını, tüm çalışma süreciniz boyunca hiç aklınızdan çıkarmamanız gerekir. Bunun için görsel ayrıntılarla inandırıcılık önemlidir. Günün hangi saati, hangi mevsim, karakterin giyimi, hali, davranışı ayrıntılandırıldıkça öykünün inanırlılığı artar.

Görselleştirme sürecinde son adım, geri dönüp yazdıklarınızı okurken yeniden aynı konuyu bir 'sessiz film' için nasıl düzenleyeceğinizi düşünmektir. Dilden uzak kalarak kimi görüntüleri daha fazla ayrıntılandırabilirsiniz ve pek çok şeyi konuşmalarla değil de, görsel olarak verebilirsiniz.

Görsel sürecin tamamlanmasından sonra öykünün inanılırlığını ses efektleriyle artırma aşamasına geçebilirsiniz. Ses, öyküye bir eğretileme katmanızı sağlar. Bundan sonraki bölümümüz bu konuya ayrılmıştır.

GÖRSEL TASARIMI TAMAMLAYICI NİTELİĞİYLE SES TASARIMI

Sesin eşlemeli (senkronize) olup olmamasına bağlı biçimde, etkilerinin boyutları da farklılaşır. Eşlemeli ses, diyelim kapı açılırken gıcırtısının duyulması biçiminde görüntüyle birlikte verilir. Diğerinde görüntüyle karşıt sesler kullanılır. Buna göre, sesi görüntülerle birlikte bir gerçeklik havası yaratmak için kullanabileceğiniz gibi –3. Bölüm'de söz ettiğimiz biçimde– çok aşamalı bir görüntü ya da dış görüntü havası vermek için de kullanabilirsiniz.

Ses kullanımının başarısı, sesi amaçlı kullanmanıza bağlıdır. Öykünüzü daha da güçlü anlatabilmek için sesin bir öğe olduğunu unutmayın.

SESLE GÖRSEL DÜŞÜNCELERİN YORUMU

Ses, görsel anlamı tümüyle değiştirebilecek denli güçlü olabilir. Aynı zamanda da, sesten görsel anlamı destekleyici niteliğiyle yararlanılabilir. Ken Webb'in *The Waiters* adlı filminde bu iki kullanımı da görüyoruz:

Bekleme kavramı üzerine kurulmuş *Waiters* filminde, her gün kent dışından merkeze işine gitmek üzere tren bekleyen adamdan, Tanrı'dan gelecek bir işaret bekleyen bir kadına, keşfedilmeyi bekleyen bir aktöre, Noel Baba'yı bekleyen bir çocuğa kadar çeşitli karakterler canlandırılmıştır. Her bir karakterin neden beklediği eğlenceli bir biçimde anlatılmıştır. Bu nedenler mantıklı olabildiği kadar da son derece mantıksız boyutlara ulaşır. Görsel olarak, her birinin –özellikle mantıksız ve gerçekleşmeyecek şeyler bekleyen– karakterlerin beklediklerine kavuşması müthiş bir andır. İnsanların bu olmayacak isteklerin gerçekleşmesi karşısında duyduğumuz sürpriz çok komiktir. Film, bir garsonun alt açıdan tek başına

göründüğü sahneyle biter. Garson bir İtalyan restoranında menüdeki yemekleri saymaktadır. Bu sahne, tüm filmin dörtte birini kaplar. Amaç, bizim dikkatimizi bekleyen insanlardan uzaklaştırıp birilerine beklentilerini sunan insana çevirmektir. Gerçek dünyaya geri dönmemizle film biter.

Bu filmde görüntülerdeki çeşitliliği ses açıklar. Bu görüntüler sesle birbirine bağlanmıştır. Anlatıcı, bu insanların neden beklediklerini anlatır ve bekledikleri şey gerçekleştiğinde bunun nasıl meydana geldiğini yine anlatıcı açıklar. Kimileyin, görüntülerin ve insanların çeşitliliği içinde yalnızca görsellik her şeyi anlatmaya yetmez. Ses ve anlatıcı, izleyiciye bu çeşitli beklentilerin sonuçlarını takip edebilmesinde yardımcı olur. Alt metin, hepimizin bilinçli ya da bilinçsiz, sürekli bir şeyler beklediğini ima eder: Bu da oldukça dokunaklı ve hassas bir konudur ve Ken Webb bizi bu konuda güldürmeyi başarır. Bu da, ses ve görüntünün bu filmde birarada işlendiğinde ne denli etki sağladığına güzel bir örnektir.

FORMAT

AD
YAZAR
MEDYA (TV programı, film şirketi vb.)

1. Sağanak bir yağmur ve gök gürültüsü. Genç adam Brad, posta kutusuna doğru yürümektedir. Kutuyu büyük bir beklenti içinde açar. Sonra mektuba uzanıp zarfı açar. Yağmurda tam olarak mektubu okuyamaz, yalnızca *"size bu teklifi yapmaktan onur duyuyoruz"* satırını görür. Mektubu cebine sıkıştırıp koşmaya başlar.

BRAD

Anne! Baba! Ben geldim! Geldim!
Koşmaya başlar ve evin koridorunda gözden kaybolur. Ancak sesini duyarız. Mutludur.

Kesme:

2. İç. Mutfak. Gün.

Brad'in annesi ocağın başında çorba karıştırmaktadır. Brad iliklerine kadar sırılsıklamdır.

ANNE

Şu üstündekileri bir an önce çıkar, yoksa o şık okula gitmek için ömrün yetmeyecek.

BRAD

Şık değil. Sadece iyi bir okul.

ANNE

Hem iyi hem şık.

BRAD

İyi.

ANNE

Sana orada kimse böyle çorba yapmayacak.

BRAD

Sen gönderirsin.

ANNE

Sen alay et bakalım. Oraya gittiğinde değerimizi anlarsın. Babanla beni bu alaylarınla anımsayacaksın değil mi? Bol bol gülersin. Umarım, bizi unutmazsın Brad.

BRAD

Anne, dur daha gitmedim.

ANNE

Sakın kim olduğunu, nereden geldiğini unutma oğlum. Sakın!

2. Sahnenin sonu

Bir ana format olarak senaryo yazmak, okurun öyküyü kolay görselleştirmesi açısından çok yararlıdır. Kamera açıları, teknik deyişler yoktur. Yalnızca karakter tanımı ve diyaloglar vardır. Bu formata alışarak, kendinizi senaryolarınızı bu formatta yazacak derecede geliştirin.

17. ALIŞTIRMA

On dakika kadar hiç durmadan mantık, dilbilgisi ve yazım üzerine hiç düşünmeden yazın. Saatinizi kurun, ancak saate bakmamaya çalışın.

1. Önünüze bir resim koyun. Dondurulmuş bu sahnede, karakterin hareket ettiğini düşünün. On dakika kadar yazdıktan sonra hiç okumadan kağıdınızı bir kenara kaldırın ve yeniden okuyana kadar bir süre geçmesini bekleyin.
2. Aynı alıştırmayı bir başka resimle yapın.
3. Şimdi sizi esinlendiren on ses bulun.
4. İlk resim için bir duygu tonu yaratacak beş ses seçin.
5. Bulduğunuz seslerden beşini ikinci resim için bir duygu tonu yaratmak üzere seçin.

Bu arada 'sessizlik' de bir ses öğesidir, unutmayın.

9

DRAMATİK STRATEJİLER

Artık öykünüz için bir fikir bulmuş durumdasınız. Şimdi bu fikirle bir drama yaratıp senaryoya dönüştürmek için çalışmaya başlayabilirsiniz.

Altıncı bölümde sözünü ettiğimiz kaynakların birinden çıkan bu fikirle ilgili imgelem gücünüz de harekete geçmiş durumdadır. Bilinçli ya da değil, artık bu fikri bir senaryoya dönüştürüp sonradan da filme çekip izleyicinizle paylaşana dek kafanızı yalnızca bu meşgul edecektir. Filmler, izleyiciye sizinle ilgili birşeyler anlatır ve bu bilgiler izleyicinin size katılması için birer davetiyedir. Bir fikri dramatik bir öyküye dönüştürmeniz için sizin de güdülenmeniz gerekecektir. Bundan sonraki sayfalarda bir fikri dramaya dönüştürebilmeniz için adımlarınızın ne olacağını anlatacağız.

FİKİR

Bir fikri dramatik bir öyküye dönüştürmek için ilk adımda kendinize kimi sorular sormanız gerekir. Bu soruların yanıtları size bir yol çizecektir.

İlk soru şudur: Bu fikir kafanızda yalnızca bir fotoğraf gibi mi canlanıyor, yoksa içinde gizli bir anlam taşıyan öyküsel bir yanı var mı? Bir kış günü paltosuyla ve çantasıyla koşan bir kız çocuğunun fotoğrafına baktığımızda onun okula gitmekte olduğunu düşünebiliriz. Öykü, okul çevresinde dönebilir. Belki o gün özel bir gündür. Ya da yalnızca okul çağlarının özgürlüğü (derslerden başka hiçbir sorumluluğumuzun olmadığı bu dönemi) vurgulamak üzerine bir öykü kurabilirsiniz.

Önemli olan bu resimden aklınızda kalan bir ayrıntı ya da sizi etkileyen bir bakış açısı yakalamaktır. Diyelim ki, yukarıda dile getirdiğimiz gibi, bu fotoğraf sizde okul yaşlarının

güzel bir dönem olduğu konusunda bir fikir yarattı. Temel fikir, genç olmanın mutluluğudur. Bunu destekleyecek ve bu yaşların tadını çıkarmak gerektiğini anlatacak neler bulabiliriz?

Öncelikle, fikrin biraz olgunlaşmasını bekleme koşulu vardır. Bu fikirle haşır neşir olarak bir dönem geçirin ve yönünüzü bulmaya çalışın. Okul çağındaki genç kızlar neler yapar? Mağazaları dolaşmayı, vitrinlere bakmayı severler, parası olan alışveriş yapmaya bayılır. Arkadaşlarıyla yolculuk yapmayı severler. Birbirlerine giysilerini ödünç vermeyi, portakal suyu ya da içki içmeyi severler, sigara içmeyi denerler. Erkekler hakkında konuşmaktan hoşlanırlar. Sınıfta aralarında fısıldaşmayı ya da benzer muzurluklar yapmayı eğlenceli bulurlar. Hafta sonu programları yapıp gezmeyi severler. Kardeşlerinden ya da anne babalarından şikayet ederler. Öğretmenlerle ilgili konuşurlar. Okulda, erkek öğrencilerin ilgilendiği bir genç kız olmak onlara bir konum kazandırır.

Burada yine "X'in yaşamında bir gün" kalıbı söz konusudur. On altı yaşındaki genç kızlar ve erkeklerle ilgili öykü için yukarıdaki biçimsel öğeler işe yarayacaktır. Filmde bu yaşların tadını çıkarmak ve değerini bilmek fikrini vermek istiyorsanız, bu yaşların zorluklarına girmeye gerek yoktur, ancak kendi bakış açınızla öyküyü anlatabilmek için bir biçem bulmanız gerekir.

ÖYKÜNÜN ÇERÇEVELENMESİ

Öyküyü bir çerçeve içinde anlatabilmek için seçebileceğiniz biçimler vardır. Fikrin sunumu için bir yol bulmanın ilk adımı bu seçimi yapmaktır. Uzun filmlerde *türler* vardır, ancak kısa filmde bu biçimler o denli yararlı olmaz. Gangster filmleri, melodramlar, kara film (*film noir*), korku ve gerilim gibi biçemler uzun filmler için geçerlidir; kısa filmler için yan-

belgesel (docudrama) ya da karma belgesel (mockumentary) dediğimiz biçemlerle, komedi, satir, fabl, ders veren masallar, yolculuk gibi biçemlerden birini seçebilirsiniz.

Yarı-belgesel

Eğer bir gazete haberinden tanınmış bir kişi ya da gerçek yaşama çok yakın bir olayı ele alıyorsanız, yarı-belgesel sizin için en uygun biçemdir.Yarı-belgesel biçemine bir gerçek payı katabilmek için fikrinizin üzerinde araştırmalar yapmanız gerekir. Geleneksel dramadan farklı olarak inanılırlığı artıracak ve güçlendirecek gerçek kişi ve olaylara dayanmak zorundasınız.

Yarı-belgesellerde yazar, televizyon ya da radyo gibi bir araç kullanır. Orson Welles *War of the Worlds* filminde bu amaçla radyolarda 1938 yılında haber programlarında kullanılan teknikten yararlanılmıştır. Bugün için de, televizyonu kullanmak inandırıcı bir öğe olacaktır. Haber programlarını, muhabirlerin nasıl çalıştıklarını çok iyi gözlemleyerek aykırı bir uygulama yapmamaya dikkat etmeniz gerekir. *The War Game (Savaş Oyunları), All the President's Men (Başkanın Adamları)* ve *David Holzman's Diary (David Holzman'ın Günlüğü)* adlı yarı-belgesellerini izlemeniz yararlı olur. Ustalardan öğrenin!

Yapacağınız şey, öykünüzü gerçekten yaşanmış bir öykü olarak göstermektir. Ya da gerçek bir olayı konu alıyorsanız, yaşamda nasıl gerçekleştiyse öykünün o biçimine sadık kalmanız gerekir. Dramatik öykünüzün inanılırlığı, seçtiğiniz yarı-belgesel çerçevesini başarılı bir biçimde kullanmanıza bağlıdır.

Karma Belgesel

This Is Spinal Tap filminden bu yana, öğrenciler hazırladıkları filmlerde, karma belgesel dediğimiz iki biçemin karışımı bu örnekten esinlenmişlerdir. Bu biçem, gerçeği ele alır-

ken aynı zamanda alaycı bir bakış açısı getirir. Bir satir gibi güçlü değilse de, kendi aracı olan film konusunu esprili bir biçimde anlatarak bir yıldız yaratmaya yöneliktir. Kendi kendine dönük ve kendini yansıtarak eleştiren bir biçemdir. Toplum ve insan ilişkilerinde aracın işlevi de öyküye girdiğinde, eğlendirici olduğu kadar eğitici bir biçem ortaya çıkar.

Bu biçemi seçtiğinizde, bir televizyon show programından siyasal reklamlara, müzik videolarından rock konserlerine dek bu tür etkinliklerin organizasyonunu çok iyi bilmeniz gerekir. Bu yapımların her birinin sunuluşu, filmin inanılırlığını güçlendiricidir.

Bu araştırmanın ötesinde, karma belgesel için belli bir öykü yapısı kurmanız gerekir. Bir film şirketi ya da televizyon kanalının yükseliş ve düşüşü, televizyon dünyasından bir olay ya da melodram dizileri biçimindeki bu sunumunuzda, izleyicinin çok iyi tanıdığı bir sektör olarak hemen yapıyı kavraması gerekir. Kuşkusuz, güldürü ve espriye çok uygun bir biçemdir. Hatta, ne kadar çok esprili olursa başarısı da o denli büyük olur. Amacınız izleyiciyi güldürmekse bu biçemi seçebilirsiniz.

Komedi

Karma belgesel biçemi özel bir komedi öyküsüdür, yazarın güldürü dalında daha çok seçeneği olabilir. Komedi dendiğinde farstan çok daha gelişmiş türlere dek bir yelpazeyi kapsar. Görüntüye dayanan fars türüne karşın, ağır diyalog ve konulara dayanan pek çok komedi türü vardır. Diyelim işleyeceğiniz fikir bir karaktere odaklanmış bir konudur; bu fikir içinde güldürü öğesi yaratacak özellikler ne olabilir? Eğer fiziksel bir özelliğe dayandıracaksanız, komediniz karakter ağırlıklı olmalıdır; kısacası, izleyicinin karakterin durum ve davranışlarına gülmesi gerekir. Daha çok konu açısından bir komedi yapmak istiyorsanız izleyici karakterin kendisine

gülmez, *karakterle birlikte* olaylara güler. "Bizim fikrimiz bu türlerden hangisine daha yakındır?" sorusunu sorarak seçiminizi yapabilirsiniz.

Bunun dışında, "nasıl bir komedi yaklaşımı fikrinizi daha iyi anlatır?" sorusunu da sormanız gerekir. Doğrudan komiklik öğesini kullanmaktansa öyküselliğin bir esprisini yakalamak gerekir. Örneğin *The Red Balloon* filminde balon (hiç beklenmedik bir biçimde) çocuğu izler ve sonra kafasına göre havada gezinmeye başlar. Bu bir espridir ve aynı zamanda balonun insan gibi kişileştirildiği bir yaklaşımdır. Bu espriyle balon bir oyuncak olmaktan çıkar, çocuğun arkadaşı olur.

Bu tür öğeler öykünüzü daha güçlü bir biçimde anlatmanıza yararlı olacaktır. Öykünüze canlılık verecek bu öğeleri dengeli olarak kullanmak öykünüze enerji katacaktır. İster görsel, ister derin ve düşündürücü olsun, komedi, genel yelpazesiyle fikrinizi güçlendirecek bir öykü çerçevesidir.

Yergi (Taşlama)

Yergi, çok özel bir komedi biçimidir. Diğerlerinden daha acımasız olduğunu söyleyebiliriz, çünkü alay konusu edilen kendi yazarıdır. Eski Yunan'dan Kurt Vonnegut, Terry Southern, Luis Bunuel, Salvador Dali, Eric Rohmer, Michael Verhoeven, Errol Morris, Lizzie Borden gibi çağdaş sanatçılara dek uzanan bir geçmişi vardır. Yazarın burada ilk karar vermesi gereken şey, alaya alınan hedeftir. Bu hedefin önemi ve bilinen biri ya da bir konu olması yapıtın başarısında rol oynar.

Yergi biçeminde aşırılık ve abartı önemlidir. Aşırı komik bir öykü ve aşırı bir dille abartılmış karakterler bu biçemin başlıca temelidir. Gerçek saptırılmıştır. Bunuel'in *L'Age d'Or* adlı filminde ve Lizzie Borden'in *Working Girls* adlı filminde orta sınıf insanının yaşamı ve değerleri konu alınmıştır.

Michael Verhoeven'in *The Nasty Girl* filminde, bir toplumun utanç verici tarihini gizleme çabası anlatılmıştır. Paddy Chayevski'nin senaryosunu yazdığı *Network* adlı film, televizyonun etkinliğini gösteren bir filmdir. Yine Paddy Chayevski'nin ABD'deki sağlık sistemine yönelik *The Hospital* filmi ile Stanley Kubrick ve Terry Southern'ın nükleer savaşla ilgili *Dr. Strangelove* adlı filmi bu biçemin en iyi örnekleridir.

Yergi serbest yazı biçemiyle yazılır, ancak konunun ve ana fikrin gerilimini de işler. Konu ne kadar bilinen bir şeyse, yergi biçemi de o denli etkili olacaktır.

Fabl

> *Fabl, ders verici kısa öykü içinde söylene dayalı ve özellikle, karakterleri hayvanlardan seçilen bir biçemdir. Jonathan Swift'in Gulliver's Travels (Güliver'in Maceraları) ve George Orwell'in Animal Farm (Hayvan Çiftliği) adlı öyküleri en ünlü fabl biçemindeki filmlerdir.*[1]

Eğer ders verici bir konu ya da fikir üzerinde çalışıyorsanız, söylenler ve hayvan karakterler kullanarak fabl biçemiyle bu fikrinizi gerçekten fanteziye dönüştürebilirsiniz. Ancak, fabl biçemi film yapımında kimi zorluklar getirse de, başarılması olanaksız değildir. Jean-Jacques Annaud'un *The Bear (Ayı, Bir Sevgi Filmi)* adlı filmi son yılların başarılı bir fabl örneğidir.

Her şeyden önce temelinde güçlü bir fikrin yer alması gereken fabl için öncelikle, bu güçte bir fikriniz olup olmadığını tartmanız gerekir. Bir fablın 'vaaz' gibi sıkıcı bir biçime dönüşmemesi gerekir. Dolayısıyla, öykü anlatımı konusunda tüm bilgilerinizi gözden geçirin ve bu tuzağa düşmemeye çalışın. Fabl biçeminde çalışarak son derece büyüleyici ve taptaze bir öykü yaratabilirsiniz.

Ders Verici Masallar

Bu tür yapıtlarda da amaç, fabl gibi ders verici olup simgesel öğeler kullanmaktır. Gerçekten bir yaşam dersi veren, eğitici ve öğretici bir biçemdir; fabl ile tek ayrımı hayvan karakterlerin kullanılmamasıdır.

Genç yaşlı, belli bir gruba ders verebilecek bir fikir geliştirerek bunu simgesellikle anlatabileceğinizi düşünüyorsanız bu biçemi seçebilirsiniz.

Bu biçem, yapı bakımından gerçekçi olmaktan çok yaratıcı olmayı gerektirir. Bu biçemde en büyük tehlike, sıradan ve bilinen bir konunun yetişkinlere seslenecek düzeyde işlenmesidir.

Bu biçem için pek çok yararlanabileceğiniz kaynak vardır. Öykü son derece sıradan olabilir. Norman McLaren'in *Neighbours* adlı ünlü kısa filmi savaşla ilgili bilinen bir konudur. Bu biçemi temsil edebilecek pek çok masal bulabilirsiniz ve bu bilinen masalları/öyküleri yineleyerek biçemin yapısını daha iyi anlayabilirsiniz.[2] *Macbeth* ya da *Julius Caesar* gibi Elizabeth dönemi oyunlar en iyi kaynaklardır.

Yolculuk

Yolculuk biçemi, fabl ya da ders verme amaçlı öykülerden daha yaygın ve kapsamlıdır. Yolculuk en eski, en gerçekçi ve bir öykü için en kaçınılmaz biçemdir. Ana okullarından İncil'e dek ve çağımıza kadar her zaman her yerde evinden bir amaçla yola çıkan insanlar vardır.[3]

Bu kavram içinde yaşamın bütününü simgesel bir yolculuk olarak ele alabileceğiniz gibi, belli bir noktadan diğer bir noktaya gitmek üzere fiilen yapılan bir yolculuğu da konu alabilirsiniz. Diğer biçemlere göre yoruma daha açıktır. Eğer geliştirdiğiniz bir fikir için uygun bir yazı biçemi seçemediyseniz yolculuk biçemi en güvenilir yordamdır.

Olay

Belli bir olayı konu alan bu biçem, diğerlerine biçemlere göre daha sınırlıdır. Karakter için tek ve belli bir olay vardır ve karakter ya büyük bir felakete yenik düşer ya da büyük bir tutkuyla başarıya ulaşır.

Bu biçemin üstünlüğü, öykünün dramasına yoğunlaşma olanağı tanımasıdır. Öyküdeki yükseliş olarak yaratılır. Olaydan sonra izleyicinin hangi duygular içinde olmasını istediğinizi saptadıktan sonra, bu biçemi seçip seçmeyeceğinize karar verebilirsiniz.

YAZARIN SESİ

Öykünüzü hangi biçemde yazacağınız konusunda bir seçim yaptıktan sonra çalışmanızı yürütmek için kimi ilkeleri göz önünde bulundurmanız gerekecektir. Bir karakter ve öyküyü izleyicinin algılaması, yazarın 'sesi' aracılığıyla olanaklıdır. Eğer yazar tarafından böyle bir katkı yoksa, senaryo cansız kalır. Dolayısıyla, önce geliştirdiğiniz fikre karşı kendi tutumunuzun ne olduğunu saptayın. Öykünün sonunda izleyicinizin nasıl bir duygu içinde olmasını istediğinizi bu aşamada saptamalısınız.

Öyküye bir ton verebilmek için birkaç yöntemden birini seçmeniz gerekir: İzleyicinin öyküdeki olaylara ne kadar girmesini istiyorsunuz? İzleyicinin olaya derinlemesine girmesini istiyorsanız, karakteri öykünün dramatik temeline inen zor ve yoğun durumlara sokmalısınız. İzleyicinin karaktere daha mesafeli kalmasını istiyorsanız, onu dramatik temelden uzakta tutun. İzleyiciyi uzakta tutmak için bir tür ironi kullanabilirsiniz. Bu durumda izleyici, karakter ve onun başına neler geldiği üzerinde düşünmeye başlar. Daha çok ders verici öykülerde, karma belgesel, satir türlerinde bu öğeler kullanılır.

Alaycı (ironik) bir ton öyküye daha fazla yakınlaşmanıza neden olur. Sizin öykünün içine bu kadar yoğun bir biçimde girmeniz doğru mudur?

TON

İkinci ilke, tonu yakalamaktır; bu da yukarıda değindiğimiz gibi yazarın 'sesi' ile sağlanır. İronik bir ton, yazarın sesi ile çok yakından bağlantılıdır. İroni, izleyiciye konu ve insanlarla ilgili ne hissetmesi gerektiğini gösterir. Öte yandan, bir aşk öyküsünü duygudan çok maddiyata dayandırarak anlatıyorsanız maddiyatçı bir ton vermeniz gerekir, ancak romantik bir aşk anlatıyorsanız tonunuz romantik olmalıdır.

Yazar bu tonu, öyküye bakış açısından ve bu öyküyle amacının ne olduğu noktasından yola çıkarak yaratır. Romantik bir bakış açısı ve amaçla hareket ediyorsa günün güzelliğini bir öğe olarak kullanarak bu tonu verir.

Bu görsel ayrıntı ötesinde, tonla ilgili bir nokta da başkarakterin öyküyle ilişkisinde gizlidir.[4] Karakter öykünün merkezinde midir, yoksa o da bir izleyici ya da gözlemci konumunda mıdır? Diyaloglar, görsel ayrıntılar ve öykü yapısıyla ilgili her adımınız belli bir ton yakalamanızı destekleyen öğeler olacaktır.

ÇATIŞMALAR VE KUTUPLAŞMALAR

Öykünüzün geliştirilmesinde çatışmaların rolü çok büyüktür. Öykü boyunca karakterlerin birbirleriyle, karakterin çevreyle ya da toplumla çatışmaları dramatik kurguları yaratacak olaylardır. Öykünüzü anlatmak için bu dramatik öğeleri çoğaltmalı, sayıca en üst düzeye çıkartmalısınız.

Bu size zorlayıcı ya da yapay bir çaba gibi görünebilir, ancak yapılması gerekir. Dramatik kurgu, gerçek yaşamdan farklıdır, daha çok rastlantılara dayalıdır, yazarın dramatik amacına ulaşması için abartı ve birtakım oyunlar gerektirir.

Gerçek yaşamda da çekişme ve çatışmalar çoktur, ancak bu olaylar bir dramada olduğu gibi hızlandırılmış biçimiyle gerçekleşmez. Yazar, bu tür çekişmeleri öyküsünün yararına kullanmak zorundadır.

Seçtiğiniz biçem elverdiğince, bu olayları kullanmanız gerekir. Ses ve ton gibi öğeleri de ön plana almalısınız. Yazarın sesinin uzakta kalması, bu çekişme ve çatışma olanaklarını yansızlaştırır. Yine de böyle bir tutum seçtiyseniz bile, bu tutumunuz içinde kullanabileceğiniz tüm öğeleri sonuna dek kullanmalısınız.

Çekişmelere yarar sağlaması açısından, örneğin kutuplaşmaları kullanabilirsiniz. Karakterin kendisi, davranışları ve amaçları ve içinde bulunduğu koşullar arasındaki kutuplaşma, çekişmeyi artıracaktır. Olanaklar elverdiğince çok kutuplaşma yaratmak, yazar olarak işinizi kolaylaştıracaktır. Şimdi, böyle bir çalışmayla ilgili birkaç örnek verelim:

Fiziksel kutuplaşma, örneğin kör bir dedektifte açıkça kendini ortaya koyar. Göremeyen bir dedektif işlenen suçu nasıl çözebilir? Bu tür bir karşıtlık karakterin kendi içinde daha fazla çekişmeye yol açacaktır.

Davranışsal kutuplaşmaya bir örnek olarak Ingmar Bergman'ın *The Best of Intentions* adlı otobiyografik yapıtındaki sadist bakanı vermek istiyoruz. Sevgi dolu, hayırsever bir insan olması beklenen bakan, kendi ailesine karşı son derece istemli ve hain bir tutum sergiler. Toplumuna 'babalık' yapan bir insanın ailesine de çok iyi bir baba olmasını bekleriz, ancak karakterimiz ideal baba olamayacak denli kötüdür.

Cahil bir profesör, şehvet düşkünü bir doktor, sıska bir atlet bu grup için verilebilecek örneklerdir. Bir de bu karakterlerin karşısına karşıt karakterler getirirseniz dramatik olanaklar yaratacak kutuplaşmalar ortaya çıkar: Sıska ve güçsüz atletin hırslı antrenörü, sadist bakanın iyi kalpli oğlu, cahil profesörün dahi öğrencisi gibi.

Aynı kural, dekor için de geçerlidir. Mekanlarda kutuplaşmaları maksimuma çıkartmak da öykü anlatım biçimlerinize yeni boyutlar getirir.

KARAKTER

Karakteriniz hakkında vereceğiniz kararlar, senaryonuzun yazılışında yaşamsal bir işlev taşır. İzleyici öyküye ancak bu karakter aracılığıyla girebileceği gibi öyküdeki olayları da onun açısından değerlendirecektir.

Dolayısıyla ilk karar vermeniz gereken şey, öykünüzde karakterinizi nasıl konumlandıracağınız olmalıdır. İkinci aşamada, bu karakterin öykünüze nasıl katkıda bulunacağı ve öykünüzü nasıl geliştireceği konusunda karar vermeniz gerekir. Robert Enrico'nun *Incident at Owl Creek* filmindeki (idam mahkumu) başkarakterin romantik bir yapısı olması, onun yazgısını daha da trajik bir duruma dönüştürür. Eğer başkarakter Federasyon askerlerinin bir casusu olsaydı, öykü asla aynı etkiyi veremezdi. Aslına bakarsanız, bir casus olsaydı zaten filmin savaşın acı yanını vurgulayan eğretilemeli düzeyi tümüyle ortadan kalkardı. Eğer casussa, savaşı insancıl bir açıdan lanetlemesi yerine savaşı çıkaranlar tarafından cezalandırılması gerekirdi ki, bu da tüm öyküyü değiştirirdi.

Üçüncü adım, başkarakterinizin karşıt karakterle ilişkisini kurmaktır. Bu karşıt karakterlerin ilişkisinin boyutu ne denli karışık olursa, öykünüzün dramatik etkisi de o denli yüksek olacaktır.

Son olarak, karakterinizin öyküdeki simgeselliğe katkısı üzerinde düşünmeniz gerekir. Bu karakter herhangi bir kadın ya da erkek gibi bir insan mıdır? Evet, herhangi bir insan olarak ona yüklediğiniz özelliklerle öykünüz istenilen simgesel düzeye ulaşacaktır.

ÖYKÜNÜN DRAMATİK NOKTASI

Bir fikir buldunuz ve bütün benliğinizle bu fikre kapıldınız, öykünüzü dile getirmek için bir yazı türü de buldunuz, her türlü çekişme ve kutuplaşmaları yerli yerine oturttunuz. Karakteriniz zaten var. Peki öykünüzün dramatik noktası ne?

Bu soruya bir an öne bir yanıt bulmanız gerekiyor, yoksa bir sahnenin diğeriyle ilişkisini ve bu ilişkinin oranını sağlayamazsınız. Vurgu nerede? İşte bu sorunun yanıtı, öykünüzün biçimini belirleyecektir.

Tekrar *Owl Creek* olayına dönelim. Bu lanetlenmiş adam özgürlük hayalleri olan, ailesine bağlı iyi bir insan kişiliği taşımasına karşın, yasak bir bölgeye girdiği için idam edilecektir. İşlediği suç ve bu suça karşılık cezası tüm öyküyü biçimlendirecek olan vurgu noktasıdır. Yani, öykünün dramatik noktasıdır.

Norman McLaren'in *Neighbours* filminde dramatik nokta ilginçtir: Bir kavga, nedeni ne denli sıradan ve önemsiz olsa da, bir kez başladı mı, durdurulamaz. Toprağına sahip çıkmaktan başlayarak rekabete dek giden bir düşmanlık ve bir cinayet. Bu anlaşmazlık, iki komşunun da öldürülmesi gibi mantıklı bir çözüme ulaşana dek bitmeyecektir.

Ana noktaya ulaşmak için yazar her sahnede bir dürtüyle ilerler. Yazarın enerji kaynağı, karakterler ve onların aksiyonudur. Bir mıknatıs gibi bunlardan enerji çeker ve güç alır. Senaryonun itici gücüyle dramatik noktaya ulaşır.

Dramatik noktanın geliştirilmesine bir örnek olarak, New York Üniversitesi'nden bir öğrencimiz olan Adisa Lasana Septuri'nin *The View from Here* adlı çalışmasını veriyoruz.[5]

Brooklyn'in Bedford-Stuyvesant bölgesinde, Iron Mike Tyson'un evindeyiz. Neşe, acı ve umutlarla yaşayan bir bölge. GENEL ÇEKİM- Basketbol sahasında gençler, kaldırımda seksek oynayan kızlar, bir sandık üzerinde oturmuş yaşlı bir adam, vs. Derrick adında on üç yaşlarında bir çocuk, elinde futbol topuyla evinden çıkıyor. Bir an dizliğini denetlemek için durup eğiliyor ve sonra yoluna devam ediyor. Bir komşuyla karşılaşıyor, ancak Derrick'in çok acelesi var, yalnızca selamlaşıyorlar.

Derrick bir grup çocukla birlikte, takım için seçimlere katılıyor ama onu oyuna almıyorlar. Bir kenara çekilip oyunu izlemeye başlıyor.

Derken oyunculardan biri bileğini burkuyor ve Derrick oyuna girme olanağını buluyor, ancak bu kez de çocuklar ona pas vermiyorlar. Takımın durumu kötüye gitmeye başlıyor ve Derrick'e bir şut atma olanağı veriyorlar. Kaptan topu fırlatıyor ama top öyle yükseğe gidiyor ki, Derrick topu yakalayabilmek için bir blok öteye koşuyor. O arada caddede karşıdan karşıya hırsla koşarken bir arabanın altında kalmaktan kıl payı kurtuluyor.

Arabayı kullanan adam ani bir frenle duruyor ve havada yükselen topu fark ediyor. Ardından Derrick'i Manhattan metrosuna binerken görüyoruz. Sonra metrodan çıkıyor. Derrick havaya bakıyor ve topun hala yükselmekte olduğunu görüyor. Topa yetişmek için telaşından yolda bir kadına çarpıp onu düşürüyor.

Derrick'i yeniden kendi mahallesinde görüyoruz. Top aşağı doğru düşerken Derrick zıplıyor, ancak topu yakalayamıyor, top parmaklarının ucundan kaçıyor, kaldırımın kenarına düşüyor. Derrick'in düş kırıklığını görüyoruz. Çocuklar çevresinde toplanırken herkeste bir gerginlik hissediliyor, ancak iki uzun saniyeden sonra bir kahkaha kopuyor ve takım arkadaşları Derrick'in bu gösteriyi yinelemesi için onu yüreklendiriyorlar.

KARARMA

Filmin dramatik noktası şudur: On üç yaşında bir çocuk bir takıma girmeyi öylesine istiyor ki, bir olanak yaratılıp da top kendisine atıldığı bir anda tüm kenti bir baştan bir başa koşmayı göze alıyor. Çocuğun bu isteğinin gücüyle bir topun gökyüzüne kadar çıkıp havada böylesine bir uzaklıkta yol alması bize bir an için de olsa inandırıcı geliyor. Sonuçta, buradaki futbol oyunu gerçekte yalnızca bir oyun değil. Derrick'in çabaları gerçeğin ötesine çıkıyor ve onun isteği bize bir şut atmanın bu biçimde yorumlanışını olağan kılıyor.

KONU VE OLAYLAR

Konuyla ilgili düşündüğünüz olayların bir listesini yapmak yararlı olacaktır. Bu aşamada konuyla ilgili her şeyi düşünmekte özgürsünüz. Listelediğiniz tüm olaylardan yararlanmayabilirsiniz, ancak bu liste öykünüzün dramatik noktası çevresinde dönen olayları bir mantığa oturtmanıza yardım edecektir. Aynı zamanda olaylar arasında bir denge kurmanıza yardımcı olacaktır. Bir olayın konunuz için daha önem taşıdığını görüp o olayı vurgulayarak bir diğerini çıkaracaksınız ya da süreleri arasında bir orantı kurarak birini kısaltıp diğerini uzun tutacaksınız.

Sürpriz olayları ve karakterinizi tanıtan olayları daha çok kullanmaya çalışın.

ÖYKÜ ANLATIMINDA DÜZENLEME

Bir dramatik nokta çevresinde dönen olayları düzenlerken aksiyonda yükselme koşulu vardır. Bu, seçtiğiniz biçimin elverdiği biçimde yapılmalıdır. Diyelim, yolculuk biçemini seçtiyseniz yolculuğun başlangıcı, ortası ve son ulaşacağı noktası olması gerekir.

Yükselme noktası, karakter ve amacıyla ilgili olacaktır, dolayısıyla öykünüzün başında bu amacı bir biçimde belirtmeniz gerekir. Sonuç, karakterin bu amaca ulaşması ya da ulaşamamasıyla belirlenecektir.

Başlangıç

Öykünüze nerede ve nasıl başlayacağınız, senaryonun tonunu belirleyecektir. Aynı zamanda da, başlangıçta izleyicinin olaylara katılımını sağlayacak bir davetiye hazırlamalısınız. Kısa film için de geçerli olan bu katılımı sağlayabilmek için öykünün dramatik yönü başlangıçta en üst düzeye çıkarılmalıdır.

Gelişme

Diyelim, yolculuk başladı ve olaylar birbirini izliyor. Gelişme bölümde karakterin savaşımı, karmaşık durumu, istek ya da çabası üzerinde yoğunlaşarak içinde bulunduğu durumun ne denli güç bir durum olduğunu göstermelisiniz.

Gelişme bölümde, bu sorun her neyse, filmin başlangıcında göründüğünden çok daha güç görünmelidir. İşler iyice karışmıştır ve karakterin bu işin altından kalkabilmesi konusunda izleyici kaygı duymaya başlamalıdır.

Sonuç

Sonuç bölümünde karakterin amacına ulaşıp ulaşmadığı sorusunun yanıtı verilmelidir. Aynı zamanda da, bu deneyimi yaşamış olmaktan dolayı bir değişime uğradığı, bir kazancı ya da kaybı olduğu belirtilmelidir. Onu bu noktaya getiren durum, dramatik anlamda (diğer iki bölümde amacın belirtilmesinden ve amacına ulaşmak için savaşımından) daha etkili ve önemlidir.

Doruk Noktası (Climax)

Öykünün içinde bir olay, karakteri en uç noktaya getirir ve bu noktada karşıt karakterin de olay içinde olması gerekir. Savaşımın çözümüne doğru ilerleyen bu an, doruk noktasıdır.

YARATICI ÇÖZÜMLER BULMAK

Bir yazar için, öyküsel sorunlarına mekanik çözümler bulmak kolaydır. Oysa bir fikri senaryolaştırmak dramatik biçimlerle ve ilkelerle olanaklıdır, dolayısıyla yazarın burada mekanik olarak doğru sayılan dramatik çözümden çok, olayları istenen ve beklenen dramatik sonuca getirebilmesi önemlidir.

Sonuçta bu mekanik yoldan kaçınarak, özgün fikrinizden hiç uzaklaşmadan öykünün heyecanını yüksek tutmakla enerjik ve ilginç bir bitiş noktasına gitmeniz gerekir.

ENERJİ

Dramatik öykünüze izleyicinin ilgisini sürdürecek bir enerji katmanız gerekir. İzleyici ancak sizin bu yaratıcılığınızla öyküye katılacaktır. Bu enerji seçtiğiniz anlatım biçemi ya da kendi kişiliğiniz veya filmdeki karakter için seçtiğiniz amaç ve bu amaca karşı yoluna çıkan engellerle sağlanabilir.

Bu öğeleri iyi kullandığınız zaman diyaloglarla zorlamalı bir enerji katmak için çaba sarf etmeniz gerekmez. Kutuplaşmalar, sürprizler öykünüze yeterli enerjiyi katabilir.

OLAYIN İÇYÜZÜ

Sürprizler ve filme kattığınız enerjiyle izleyicinin bir şeyleri kavramasını sağlayabilirsiniz. Gerçek yaşamda bir insan ya da bir olay hakkında bilmediğimiz bir şey keşfettiğimizde, yepyeni bir kavrayışımız olur. Filmde de izleyicinin karakterinizin yaşadıklarıyla bu kavrayışa ulaşması gerekir, bu da izleyicinin kendisiyle ilgili bir kavrayışa ulaşmasını sağlar.

Hepimiz için öğrenmek önemlidir, bunun için okuruz ve izleriz, karşılığında da bir şeyler öğreniriz. Okuduğumuz ve izlediğimiz şeyler bizim için kendi iyi ve kötü deneyimlerimiz kadar öğreticidir.

Başkasının yaşadığı bir olayı kavrayarak kendimizle ilgili bir şeyleri de daha iyi anlamaya başlarız. Bu kavrayış anları, yazarla izleyici arasında paylaşım anlarıdır, yazarla izleyicinin birbirine en yakın olabildiği anlardır. Senaryo yazarken dramatik öykünüzün anlatımında bu güçlü noktalar sizi izleyiciye yakınlaştıracaktır.

18. ALIŞTIRMA

Bu alıştırma için iki kısa film konusu düşünün. Biri kendi yaşamınızdan bir olay olabilir. Sizde iz bırakmış bu olayı bilmeyen gerçek bir insana bir mektup yazarak anlatın.

İkinci fikir için gazetelerden ilginizi çeken bir olay bulun. Bunu da olayın içine karışmış birine, sanki kendi başınıza gelmiş gibi bir mektupla baştan anlatın.

Bu iki fikir için bir biçem seçtikten sonra aşağıdaki soruları yanıtlayın ve gereken işlevleri yerine getirin.

- Bu öyküyü yoğunlukla içinde yaşayarak mı, yoksa dışarıdan, aranızda bir mesafe tutarak mı işlemek istiyorsunuz?
- İlk seçenek için beş strateji bulun.
- İzleyicinin mesafede kalmasını sağlayacak beş strateji bulun.
- Her iki öykü için beş çatışmalı olay bulun.
- Her öykü için beş kutuplaşma bulun.
- Öykünüzdeki en önemli fikir nedir?
- Bu fikirle öyküdeki çatışmalar arasında ilişkiler kurun.
- Öykünüzde on olay ya da konuyu açıklayıcı on madde bulun.

- Yükselme noktasına doğru giden olayları sıralayın.
- Öykünüzün açılışı için en etkili olayı bulun.
- Sonuç için en etkili olayı bulun.
- Öykünüzün doruk noktası nedir?
- Öykünüze uygun üç sürpriz olay bulun.

SONNOTLAR

[1] Margaret Drabble, ed., *The Oxford Companion to English Literature*, 5th ed. (New York: Oxford University Press, 1985), 335.

[2] Yaffa Eliach, *Hasidic Tales of the Holocaust* (New York: Random House, 1988) and Bernard Gotfryde, *Anton the Dove Fancier and Other Tales of the Holocaust* (New York: Washington Square Press, 1990).

[3] Jerome Stern, *Making Shapely Fiction* (New York: Dell, 1991).

[4] K. Dancyger ve J.Rush, *Alternative Scriptwriting* (Boston: Focal Press 1991), 154.

[5] Adisa Lasana Septuri, "The View from Here", Graduate Department of Film and Television, New York University, New York, 1990.

10

KARAKTER YARATMA STRATEJİLERİ

Öykünüzde kimi anlatıyorsunuz? Neden bu kişiyi seçtiniz? Bu anahtar soruların yanıtları kısa film senaryosu yazarken çok yararlı olacaktır.

Kısa film senaryosu için yazarın ilk dürtüsü, karakterler üzerine fazla yoğunlaşmamaktır, çünkü zamanın kısa olması nedeniyle karakterlerle daha az uğraşmak gerektiğini düşünür, ancak bu çok yanlış bir başlangıçtır. Çünkü kısa film tümüyle karaktere dayalıdır. Uzun filmde olduğu gibi, fazla karmaşıklığa zaman yoktur ancak izleyicinin mutlaka karakterinizin karmaşık bir yönü olduğunu hissetmesi zorunludur. *Owl Creek* olayında, başkarakteri tüm yönleriyle tanıyamayız, ancak ölmek istemediğini çok iyi anlarız. *Two Men and a Wardrobe* filminde de iki gencin saflığı ortaya çok iyi konmuştur, en azından inandıkları bir şey vardır. Her iki örnekte de karakterleri anlar ve amaçlarına yönelik olarak onlarla aynı duyguları paylaşırız. Sonuçta kısa filmin karakterleri arasındaki karmaşık ilişkilerden çok, karmaşık olan karakterlere dayandığını söyleyebiliriz.

Kısa filmde karakterlerin yaratılmasına yönelik önemli bir nokta daha vardır. Karakterin çok kısa zamanda oturtulması gerekir. Yazar bu konuda çok tutumlu davranmalıdır. E. M. Forster *Aspects of the Novel* adlı yapıtında şunu öneriyor: *Düz ve yuvarlak* olmak üzere iki karakterden söz eden Forster, düz karakterleri en yalın biçimiyle tek bir fikir üzerine yaratılmış karakterler konumunda tanımlar, yuvarlak karakterler ise çok daha karmaşıktır ve izleyiciyi şaşırtır. Düz karakterlerin bir üstün yanı, kolayca ve rahatça tanıyabileceğimiz karakterler olmalarıdır. Diğeri ise beklenmedik şeyler yapabilen, yaşamını hesaplayamayacağımız türden karakterlerdir.[1]

Düz karakterler kolay tanınabilirlikleri açısından genellikle yazar için iyi bir başlangıç noktasıdır. Gardırop taşıyan iki saf genç, Güneyli bir centilmen, okula giden küçük bir çocuk gibi tek düzeyde basmakalıp tiplerdir.

Yazar, izleyiciye tanıdık görünen bu karakterleri fazla değiştirmeden, yuvarlak karakter tipinin beklenmedik sürprizlerini de katabilir. Bu da, düz karakterin bir diğer yararıdır. Karakter yaratılmasıyla ilgili Aristoteles'in davranışsal tanımına dönersek, insanın yaptıklarıyla kendini ortaya koyduğunu bir kez daha vurgulamak isteriz.[2] Filmlerde de karakterler, aksiyonlarıyla tanımlanır.

Konstantin Stanislavsky'nin görüş ve yöntemlerine göre, bu aksiyonlara dinamizm katmak önemlidir. Stanislavsky bir karakterin iç dünyasının, yaşamındaki dış koşullarla ortaya çıktığını söyler.[3] Aristoteles'in "Karakteri aksiyon belirler" dediği gibi, Stanislavsky de "Karakterin dinamizmi, yapmak *istediği* şeyle yapması *gereken* şey arasındaki bocalamanın bir sonucudur" der. Önemli bir film ve tiyatro yönetmeni olan Elia Kazan yapıtlarında bu dinamizmi yaratan bocalamayı kullanarak bir karakterin karmaşık duygularını nasıl dışavurduğunu göstermiştir. Davranış ruhbilimini araştıran bir yönetmen olarak karakterin düşünce ve duygularını fiziksel aksiyona döndürmeyi başarmıştır.[4] Aristoteles, karakteri davranışlarıyla açıklarken, Stanislavsky davranışı insanın iç dünyasına bağlamış, Elia Kazan da insanın iç dünyasının üstün gelişini ve karakterini ortaya koyan *gerçek* kaynak olduğunu söylemiştir. İç dünyamızla dış davranışlarımızın bu ilişkisi bir yazar için çok önemlidir, çünkü karakterini davranışlarıyla tanımlayacaktır.

KARAKTERİN KONUMLANDIRILMASI

Öykü anlatım biçemleri içinde, yazarın karakterini konumlandırmasının çok çeşitli biçimleri vardır. *Üçüncü kişi* yaklaşımı, karakterinizi bir gözlemci konumuna yerleştirir. *İkinci kişi* anlatımı, karakterinizi öyküyü idare eden kişi yapar ve son olarak *birinci kişi* konumu, karakterinizi öykünün merkezine getirir, yani olaylar o kişinin başına geliyordur.

Düz yazıdan şiire, kısa öyküden romana ve oyunlara kadar bu anlatım biçimlerinin hepsi kullanılır ve deneyimlerimizle gördüğümüz kadarıyla öykünün etkinliği üzerinde fazla bir ayrım yaratmaz. Ancak filmde öykü anlatımı için birinci kişi yaklaşımı en etkili olanıdır, çünkü karakteri öykünün merkezine yerleştirir.

Şimdi, üçüncü kişi olarak konumlandırdığınızda karakterinizin bir filmdeki etkisi ne oluyor görelim: Bu yaklaşımda, olaylar gelişirken karakter bir kenarda kalıp gelişmeleri izler. Konu yüzünden karakteriniz acı çekmez ya da mutlu olmaz. İzlediği olaylara bakış açısı değişebilir, kendisi için hiçbir risk söz konusu değildir. Burada sorulacak soru şudur: Bu karakteri izleyici olarak seyrederken karakterin bizim üzerimizdeki etkisi nedir? Yani, başkarakter de bizim gibi filmi seyrediyorsa bunun anlamı nedir?

Karakterin öyküyü izliyor olması, konunun dramatikliğini azaltır. Karakter de bizim gibi izlediklerinden dolayı sadece fikir yürütüp fikir değiştirmekle kalıyorsa hiçbir savaşımı yoktur, amacına doğru çabaları da olmayacaktır, tehlikeler ya da engeller onun yaşamını etkilemeyecektir, çünkü öyküdeki diğer karakterlerle izleği yoktur. Oysa başkarakter olarak diğerleriyle bir çekişme ve çatışma içinde bulunması gerekir, üçüncü kişi konumundaki bir karakter duygusallıktan çok zihinsel olarak olaylara karışmış olur. Bu da yukarıda söylediğimiz gibi, öykünün dramatik etkinliğini azaltır.

Filmin dışındaki diğer anlatım biçimlerinde üçüncü kişi anlatımı daha başarılıdır, çünkü diğer biçimlerde birden fazla ses vardır.

Filmde yazarın sesi, karakterin içindeki varlığını hissettirir. Oysa bir şiir okurken insan genellikle tek başınadır ve istediği an kitabı bırakıp vazgeçebilir, yani denetim kendisindedir. Tiyatroda ise denetim daha çok oyuncu ve yönetmen tarafındadır, ayrıca inandırıcılığı daha azdır. Bu denetim düzeyleri ve inandırıcılık düzeyi, okurun ya da izleyicinin gözünde belli bir biçemi etkili kılar.

Bir filmde öykü gerçek gibi görünür. İnandırıcılığı konusunda izleyici hiçbir kuşku duymaz ve izleyicinin hiçbir denetimi yoktur. Doğrudan öyküye kapılması için eline bir davetiye verilmiştir. Dahası, öyküye doğrudan girmesi için başkarakter izleyiciyi neredeyse filmin içine çeker. Çeşitli karakterler öyküyü karmaşıklaştırırken izleyici olarak başkarakteri seçip onunla özdeşleşiriz. Burada da birinci kişi anlatımı kuşkusuz en güçlü olanıdır, çünkü özdeşleşmeyi sağlayan öğedir. Üçüncü kişi anlatımı, izleyiciyi birinci kişi anlatımı kadar olayın içine almaz, ancak üçüncü kişi anlatımı filmde yergi(satır) biçemi için kullanılabilir.

Bir kısa filmde izleyici, yazarın 'sesi'nin ayırdına varabilir, ancak başkarakterle ilişkisine oranla bu ikincildir. Ne var ki, kendi 'sesi'ni izleyiciye hissettiremeyen yazar ya da yapımcılar 'biçemci' olmakla suçlanır, dahası onlara gerçek yazar ya da yapımcı gözüyle bakılmaz. Kısacası, izleyiciyi öykünün içine almayı başaramayan kişilerdir. Unutmayın, izleyicinin bu katılımı başkarakter aracılığıyla gerçekleşir.

Yazarın ikinci kişi yaklaşımını seçmesi, karakterini 'yorumcu' konumuna yerleştirir. Başkarakterin hem birinci hem de ikinci kişi konumunda karşımıza çıktığı filmler de vardır. John Osborne'un *Tom Jones* adlı senaryosu buna güzel bir

örnektir. İkinci kişi konumundayken Osborne'un karakteri izleyiciye seslenerek konuşur.

Başkarakterin öyküyü anlattığı filmler arasında, Stanley Kubrick'in *A Clockwork Orange (Otomatik Portakal)* adlı yapıtı iyi bir örnektir. Karakterin bu konumu izleyicinin hoşuna gider. Karakterin bir dış ses olarak anlatıcı rolüne geçmesi ise izleyicinin onunla bir olaydan diğerine bütünleşmesiyle bir an için ondan kopup kimi olaylar üzerine düşünmesini sağlar. *A Clockwork Orange* filminde bu uzaklık, başkarakter Alex'le aynı duyguları paylaşmamızı sağlayan bir teknik olarak kullanılmıştır.[5]

Tom Jones filminde ise teknik öne çıkmış ve izleyiciyle karakter ilişkisine çok da katkısı olamamıştır. İzleyicinin karakterden uzaklaşıp olaylar üzerinde düşünmeye başlaması biçimindeki Brechtyen teknik pek çok filmde iyi sonuç vermez, çünkü öykünün dramatik öğelerine ters düşer. Üçüncü kişi yaklaşımının da filmde geçersiz sayıldığını söyleyebiliriz.

İkinci kişi yaklaşımı yazar için tehlikeli bir seçimdir, çünkü bu, izleyicinin öyküyle ilişkisini koparabilir. Ancak yazar için bu yaklaşımın sağlayacağı bir şey de vardır: Karakteriyle ilgili yorum yapma şansını elde eder.

Yine de en iyi seçim, karakterin birinci kişi olarak konumlandırılmasıdır. Bu durumda öykünün merkezinde kalır ve olaylar doğrudan onun başına gelir, amaçlarına ulaşması için karşılaştığı engellerle savaşır. Bu geleneksel yaklaşım, film senaryosunun kendi amacına en uygun yöntemdir, ayrıca yazar da izleyiciyi öyküye bağlamak için savaşım, kutuplaşma ve olayların tırmanışı gibi öğeleri kullanma üstünlüğünü elde eder.

Başkarakter ve İkincil Karakterler

Başkarakterin kendi konumlandırılmasının ötesinde, diğer karakterlerle ilişkisi içinde konumlandırılması da önemlidir. Başkarakterin ancak diğer karakterlerle etkileşimi sonucunda konu ilerleyecektir ve bu yüzden bu karşılıklı konumlandırma görevi yazar için tehlikelidir. İkincil karakterler bir bakıma, filmin dramatik tırmanışındaki basamaklardır. Dolayısıyla yazar, bu karakterleri öyküde en üst düzeyde etkiyi sağlamak için çok iyi kullanabilmelidir.

Kısa filmin süresi sınırlı olduğundan, yazarlar uzun filmdekinden daha az karakter seçmek zorundadır. İkincil karakterlerin geliştirilmesi için yeterli zaman yoktur. Bu nedenle, ikincil karakterler için stereotipler seçmektense, konudaki işlevlerine göre konumlandırılmaları daha doğrudur. İkincil karakterlerin konu içinde belirli amaçları olur ve bu durumda kişiliklerinin derinlemesine incelenmesi önemli değildir.

İkincil karakterlerin konudaki bu işlevleri nedeniyle birer katalizör olduklarını söyleyebiliriz. Genellikle iki tür ikincil karakter vardır: Başkarakteri amacına doğru destekleyen ya da bu yolda onun karşısına çıkan karakterler olabilir. *Owl Creek* olayında askerler başkarakterin amacına ulaşmasında başlıca engeldir; öte yandan karısı da ikincil bir karakterdir, ancak kocasını amacına doğru özendirerek yönlendirir.

Başkarakter ve Karşıt Karakter (Antagonist)

İkincil karakterlerden biri, karşıt karakterdir ve işlevi başkarakterin önüne en büyük engelleri çıkarmaktır. Yine *Owl Creek* olayından örnek verecek olursak, idamı gerçekleştirecek konumdaki subay karşıt karakterdir.

Film öyküsünün oyunsal (dramatik) temeli, başkarakterle karşıt karakter arasındaki ilişkinin karmaşıklığı ve dinamizminde gizlidir. Bu ilişkinin gücü, senaryoyu güçlü kılar.

Iki karakterin ilişkisi burada bu konuya uzunca yer vermemizi gerektirecek kadar önemlidir. Uzun filmde bu ilişki, başkaraktere bir 'kahramanlık' boyutu getirir. Karşıdaki düşman ne denli güçlü olursa kahraman gözümüzde o denli büyür. Kısa filmde ise kahramanlık pek inandırıcı olmaz, çünkü bu kurgu için zaman yoktur. Dolayısıyla, karşıt karakter başka öyküsel amaçları yerine getirir. Yine başkaraktere engel yaratan karakterdir, ancak başkarakterin kişiliğini güçlendirici nitelikte kullanılmaz. Uzun filmde ya da kısa filmde olsun bu ilişki aynı derecede önemlidir, yalnızca yukarıda belirttiğimiz teknik nedenlerle farklıdır.

Karşıt karakterin öyküsel amacı nedir? Başkarakterin işini güçleştirecek bir karşıtlık getirmesidir. George Lucas'ın önemli bir öğrenci filmini burada örnek olarak almak istiyoruz. *THX 1138* adlı bu gelecekçi (fütürist) filmde başkarakter, teknolojiyle yönetilen yeraltı dünyasından kaçarak yaşamını kurtarmaya çalışan bir adamdır. Bu yolculuğu sırasında karşısında ona engel çıkaracak başka hiçbir karakter yoktur; araç gereçler, bilgisayarlar, denetim aygıtları bu filmde teknolojiyi simgelerken insanoğlunun düşmanı olarak verilmiştir. Bir bütün olarak karşıt karakterin yerini almışlardır. Başkarakterimizin kurtulmaya çalıştığı teknolojik bir dünyayı temsil ederler.

Konunun içinde bu tür aygıt ve teknolojiye karşı koymanın olanaksızlığı, başkarakterimizin kaçma şansını da olanaksız gösterir. Bu güç, insan olan her şeye karşıdır ve başkarakteri teslimiyete zorlar. Başkarakter ise, bu akıl almaz aygıtlardan kaçıp özgürlüğü için savaşmaktadır. İnsan ve teknoloji arasında bu klasik bilimkurgu savaşımı çok etkili olmuştur, çünkü karşıt karakterle başkarakter ilişkisi dramatik noktanın merkezidir. Konunun, başkarakterle karşıt karakter ilişkisiyle ilerlemesi kısa film için temeldir.

KARAKTER YARATMAK

Öykünüzü geliştirmek için, karakterinizin tüm fiziksel ve davranışsal özelliklerini yerli yerine oturtmanız gerekir. Fiziksel görünüm, boy, kilo, cinsiyet, meslek, kültür düzeyi karakterinizi belirler. Karakterin tanımında, ne kadar ince ayrıntılar ve belirgin özellikler seçerseniz, öykünüze o denli yarar sağlayacaktır. Adisa Lasana Septuri'nin *The View from Here* filminde Afrika kökenli Amerikalı çocuğun topallığı, takıma alınması için bir neden olarak kullanılmıştır.

Bir karakterin fiziksel özelliklerinin öyküye çok önemli katkıda bulunduğu başka örnekler düşünebiliriz. Genç bir adamın, üstünün işten atılmasıyla işinde olanak kazandığı bir öyküde, başkarakterimizin üstüyle ilişkileri kadar ondan genç olması da önemlidir. Uzağı göremeyen bir miyop bürokratın ileri görüşleriyle iş yaşamında yeni yöntemler bulması, aynı biçimde önemli bir fiziksel özelliğin vurgulanmasına örnektir.

Davranış da fiziksel özellikler kadar önemlidir. *Silence of the Lambs (Kuzuların Sessizliği)* filminde Anthony Hopkins'in canlandırdığı Hannibal, parlak zekalı bir dahi, ancak aynı zamanda da delidir. Bir psikiyatrist olan Hannibal, hastaları için ciddi bir gözdağı sayılır. Bu sosyal konumda bir adamın aklı başında bir kişi olması beklenirken gerçekte bir deli oluşu davranış özellikleri açısından öykünün oyunsal/dramatik noktasına çok büyük bir dinamizm katar.

Doğaldır, karakterinizin davranışsal özellikleri Hannibal kadar aşırı olmak zorunda değildir. Burada psikoloji yararlı olacaktır. Joe Eszterha'nın *Music Box (Müzik Kutusu)* adlı filmiyle ilgili olarak bir sinema okulunda öğrencilerin getirdiği eleştiri ilginçtir. İyi bir baba, iyi bir büyükbaba ve iyi bir vatandaş olan başkarakter, eskiden bir Nazi subayı iken pek çok insanı acımasızca öldürmüştür. Öğrenciler bu filmde, başkarakterin karşıt rolünü oynayan ve avukatı olan kendi

kızına geçmişini itiraf etmemesini eleştirmiştir. Kız, avukatlığın ötesinde duygusal bağlamda da babasına inanmış ve savunmasını yapmıştır, ancak sonunda adamın geçmişi ortaya çıkar.

Bir başkarakter, kendi kızına nasıl bu kadar büyük bir yalan söyleyebilir? Bunun yanıtı, adamın bir sosyopat olmasıdır, söylediği şeye bütün içtenliğiyle inanır, ancak bir an sonra yalanı anlaşıldığında öfkeyle bunu inkar eder. Öğrenciler, bu karakterin oyunsal/dramatik merkezdeki davranışını kabullenememiştir. Oysa yalancılık bu karakterin davranışsal özelliğidir. Eğer bir yalancı olmasaydı, konuyla karakter arasındaki ikilem bu denli güçlü ve ilginç olamayacaktı.

Davranışsal özelliklerin yazar tarafından etkin biçimde kullanılması için yazarın çok iyi gözlem yapması gerekir. Hem fiziksel hem de davranışsal özellikler konusunda yazarlar aşırılığa kaçar. Bu aşırılık, dramatik bağlamda yararlı olduğu kadar izleyicinin belleğinde de daha çok kalır. Aşırılıklar izleyiciyi etkiler, çünkü sıradan özelliklerin yarattığı etkiden daha sansasyonel bir etki yaratır. Film öykülerinin sansasyonel olması gerekir.

Karakterin Özellikleri

Bir karakterin fiziksel ve davranışsal özellikleri o karaktere önemli boyutlar katsa da karakteri amacına bağlamayabilir. Oysa filmde amaç şarttır. Yazarın, karakteri amacıyla güçlü bir biçimde bağlayabilmesi konunun iyi anlatılması açısından çok önemlidir.

Farklı yazarlar, farklı adlar altında karakterleri sınıflandırır, *Amaçlı* karakter ya da *enerjik* karakter biçimindeki bu adlandırmalar temelde aynı anlama gelir. Karakterin içinden gelen ve onu bir yöne doğru iten bir güç bulunduğu duygusunu uyandırmak gerekir. Bu güç, öykü içinde karakterin fiziksel ve davranışsal özellikleri kadar egemen olmalıdır. Ki-

sacası, bu güce öyküyü yürüten itici güç diyebiliriz. Bu gücü taşımayan bir karakter edilgen/pasif bir karakterdir, yani etkilenen, ancak tepki veremeyen bir konumda kalır, gözlemcidir. Bu, belki bir kısa film için geçerli sayılabilir, ancak yine de amaçlı ve enerjik bir karakter tepkileriyle hem gözlemci hem de katılımcıdır. Oyunsal (Dramatik) açıdan öykünün etkisini azaltmamak için etkin/aktif karakterler yaratılmalıdır. Konuya girer girmez karakterle konu arasında hissedilen gerilim çok daha sürükleyicidir.

Karakterin Ana Çizgileri

Karakterin izleyicinin gözünde daha iyi canlandırılabilmesi için diğer araçlar ve yöntemler kullanılabilir. İzleyiciyle karakteri birbirine yakınlaştıran bu araçlardan biri de espri ya da güldürü öğesidir. Karakterin düştüğü durumla savaşmak için kullanılabileceği gibi doğrudan doğruya düştüğü durumla da bir güldürü yaratılabilir. Her iki durum da öyküde önemli bir öğelerdir.

İkinci araç, karakterin öne çıkıp izleyiciye bir açıklama yapmasıdır. İzleyici karakteri bir aksiyon içinde görürken, yazar karakterine çok özel bir boyut katarak onun çok daha özel ya da beklenmedik bir yönünü izleyiciye hissettirmeyi başarırsa, izleyiciyle aralarında bir sır paylaşılmış gibi yakınlık doğar. Bu da karakterle izleyici arasında kurulması gereken ilişkiyi sağlayan güçlü bir öğedir.

Başkarakterle izleyici arasındaki ilişkiyi kurmak için üçüncü bir araç da karşıt karakteri öne çıkarmaktır. Karşıt karakter ne kadar güçlü olursa, izleyici de o kadar başkarakterin yanında olacaktır. Karakterin amacına doğru ilerleyişi öykü için ne denli önemliyse, yazarın izleyiciyi bu amacın içine sürüklemesi de o denli önemlidir.

Araştırmanın Önemi

Bir yazarın yalnızca yazma yeteneği değil, bir davranış psikolojisi uzmanı da olması gerekir. İnsan davranışını bilen bir yazar, öyküsünde aksiyonu amaçlı ve doğru biçimde kullanır. Bunun için psikoloji okumanız gerekir demek istemiyoruz, ancak bu konuya yeterince önem vermek ve bol bol gözlem yaparak bu konuyu araştırmak şarttır.

Çevrenizde insan davranışlarını dikkatle gözlemleyerek not alın. Küçük bir çocuğun bir köpeği çimdiklemesi üzerinde düşünmeye çalışın. Belki en doğru yanıtı veremeyeceksiniz, ancak çocuğun bunu neden yaptığına yönelik anlaşılabilir bir açıklama ne olabilir diye düşünün. Doktorunuz reçeteleri niye dolmakalemle yazıyor? Profesörünüz niye her sabah derse geç geliyor? Operatör bir tanıdığınız yemeğini yer yemez neden uyukluyor?

Bu tür davranış ayrıntılarına çevrenizde her an rastlayabilirsiniz ve sonsuz sorular çıkarabilirsiniz. Çok dikkatli ve sorgulayan bir insan olmanız gerekir. Bu gözlemleriniz aracılığıyla insan davranışlarını dramatik bir biçimde anlatmayı başarabilirsiniz. Burada tek anahtarınız araştırmadır. Üzerinde çalıştığınız öykünün kurmaca olması fark etmez, yine de karakterleriniz inandırıcı olmak zorundadır. Kısacası, bu inanılırlığı sağlayabilmeniz ve ilginç karakterler yaratmanız için çok iyi gözlem yapabilmeniz gerekir.

Kendi gözlemleriniz kadar başkalarının gözlemleri, görüşleri ve yanıtları da sizin için yararlı verilerdir. İster bir kütüphaneye gidip belgeleri araştırın, ister bir kafeye oturup insanları izleyin. Önemli olan kaynaklarınızı öykü anlatımında doğru kullanmaktır. İnsan davranışını incelemek, öykü anlatımınızı önemli ölçüde geliştirecektir.

Öyleyse ne kadar araştırma yapmanız gerekir? İnsan davranışlarının çözümlenmesi konusunda hepimiz henüz öğrenci

sayılınız. Hiçbir zaman yeterli bilgiye ulaşamayız. Yalnızca öykünüzü geliştirmek için önünüzde bir zaman vardır ve bu zaman içinde en fazlasını yaparak hazır olduğunuzu hissettiğiniz an araştırmanız yeterli sayılacaktır.

İnandırıcılığı Sağlamak

Karakterinizin itici gücü çılgın bir enerjidir, çok önemli bir gereksinimi karşılama güdüsüdür. İzleyicinin karakterinize inanması için ilk adım bu gücün iyi anlaşılmasıdır. Bu güdülenmeyi kavrayan bir yazar, karakterinin fiziksel ve davranışsal özelliklerini kolaylıkla canlandırabilir.

Öyküye destek vermek için bir karakterin hem fiziksel hem de davranışsal özelliklerini kullanmanız gerekir. Birine daha fazla ağırlık verirseniz, yarattığınız karakterin kişiliği yeterince ilgi çekici olmaz ve inanırlığı kalmaz. Bu dengeyi kurduğunuzda karakteriniz öyküye güç katacaktır.

Yazarın dramatik öğeleri en üst düzeyde kullanıp karakterini öykünün merkezine getirdiği anda, inandırıcılık çok önemlidir. Bunu en uygun biçimde yapmaya çalışın.

Karakterin davranışları, kişiliği dolaylı yollarla anlatılmalıdır. Karakterin düşünce ve davranışlarıyla arasındaki çelişki de etkili bir yöntemdir. Herkesin yaşadığı bir durumdur, bu yüzden de inandırıcıdır.

Son olarak karakterinizin konuşması ve kullandığı lehçe de inanılırlığına katkıda bulunacaktır. Hepimizin geldiği yer, ailesinde gördüğü gelenekler farklıdır. Bu, bir İskoç'un İskoç lehçesiyle konuşması gerektiği anlamına gelmez. Yaşadığı semte ve mesleğine uygun bir dil, ailenin etkileri hesaba katılmalıdır. Yazar bu ayrıntılara dikkat ederse (ki bunu araştırmayla yapabilir) o zaman yarattığı karakter de inandırıcı olur.

Bu aşamada, olanak bulduğunuz kadarıyla ayrıntılı bir karakter profili için notlarınızı toparlayın. Doğum yeri, yaşa-

dığı yer ve bu yerle ilgili ifadeler, mesleğiyle ilgili ortam ve terminoloji ve yaşadığı zamanda değişen dil özellikleri gibi ayrıntıları listeleyin. Örneğin çocukların konuşması üzerinde pek durmayız, ancak ne dediklerinden çok, ilgi çekmek için sürekli konuşma çabasında bulunmaları ilginç bir davranıştır. Kısacası, karakterinizin kadın ya da erkek oluşuyla bile ilgili olarak tüm bu ayrıntıların konuşmasını nasıl etkilediğini inceleyin.

Karakterin Karmaşık Kişiliği

Karakterinizin bir itici gücü olması gerektiğini söylemiştik, ancak inandırıcılığı konusunda başka öğeler de gerekir. Espirili bir konuşma biçemi ya da bir İskoç işçi sınıfı konuşma biçemi de buna katkıda bulunur. Yine de karakterin karmaşık iç dünyasının –gizemliliği, büyüleyici bir tarafı ya da aşırılığı vurgulanarak- gerçekçi görünmesi için yazarın simgesel anlamda bir tipleme bulması gerekir. Sıradan bir tip ya da örnek bir tip seçebilirsiniz, ancak her insanın kendine özgü bir yönü vardır. Onu özgün kılan bir 'imzası' da diyebiliriz. Diyelim, kullandığı bir sözcükle özdeşleşmiş olabilir ya da çok dikkat çekici bir davranışsal özelliği vardır. Bu tür bir *belirti* karakterinizin sunuluşunda çok yararlıdır.

Aynı zamanda daha karmaşık karakterlerin yaratılmasında da bir adımdır. Bundan sonraki adım, karakterinize 'yinelenen' bir davranış biçimi bulmaktır. Bir alışkanlık ya da *belirti* özelliğini güçlendiren öğeler de kullanabilirsiniz. Karakterinizin bu özelliklerini öykünün başında verip öykü boyunca güçlendirerek sürdürmeniz gerekir.

Özellikle gerginlik durumlarında yinelenen bu davranışlar ya da sözler, izleyicinin kolaylıkla tanıyıp kabulleneceği davranışlardır ve karakterinizi hem özgün, hem de daha 'insan' kılar. Yeme alışkanlıkları, selam verme biçimi, işe giderken hep aynı yolu kullanması gibi her gün yapılan bu işlerde in-

sanın mantıksal davranışından çok duygusallığı daha güçlüdür.

Yinelenen davranışlar gizli kalmış duyguları ifade eder ve mantık-duygu çatışmasıyla karakterin sürekli çelişkisini güçlendirir. Bu tür davranışlar, yukarıda belirttiğimiz gibi, duygusallığın daha ağır bastığını gösterse de sonuçta, kendi kendiyle savaşım içinde bir karakter olarak onun göründüğünden daha karmaşık bir insan olduğunu anlatır. Bu izlenim de karakterin inanılırlığını artırır.

Hem kendine özgü yanları olan hem de bir örnek tipleme (arketip) kalıbı içinde bir karakter yaratmak en zor olanıdır. *The Red Balloon* filmindeki küçük çocuk, hangi noktalarda herhangi bir çocuk gibi görünür? *Two Men and a Wardrobe* filmindeki iki genç, hangi noktada sıradan insanlar gibidir? Her iki filmde de karakterlerin yinelenen davranışları mükemmel *belirti* örnekleridir. Örnek tiplemenin yaratılması açısından, bu iki filmin ayrı ayrı konularına bakmamız gerekir. İkisinde de gerçekçi bir ton yoktur. Bir başka biçimde anlatmak gerekirse fanteziye yönelik gerçekçi olmayan bir eğilim filmde rahatlıkla kullanılmıştır. İki gencin taşıdıkları dolapla bağı başka türlü açıklanamaz. Ya da bir balonun insandan daha çok insanca özellikler taşıması da ancak bu fanteziyle açıklanabilir.

Gerçekçi bir bakışla, bir balonu insan gibi kabul edemeyiz. İki gencin taşıdıkları dolapla bağı da çılgınca görünür. Ne var ki, burada bize yapılan sunumdan dolayı filme gerçekçl olmayan bir bakış açısıyla bakarız ve o zaman balon ve gardırop konusundaki bu yaklaşımı kabulleniriz. Balon, insan yerine geçtiği anda, küçük çocukla ilgili keşfettiğimiz şeyler temelde kendimize çok yakındır. Örnek tip ve sıradan tipin birarada yaratılması için öyküde fantezi koşulu vardır.

İkinci koşul da, bu tipleme için uygun bir tür seçilmesidir.

Satir, fabl, moral öykülerinde örnek tip kullanımı öykünün ana izleğini destekleyicidir.

Son olarak öyküde olayları tırmandıran katalitik olay, örnek tip yaratımında yararlıdır. İzleyicinin olayla kolay özdeşleşebilmesi gereklidir. Birkaç sokak öteden posta kutusuna atılan bir mektubun başkaraktere dört yıl sonra ulaşması, askere çağrı mektubunun gecikmesi, trafik nedeniyle önemli bir iş görüşmesine yetişememesi gibi katalitik olaylar hepimizin anlayıp özdeşleşebileceği olaylardır. "Hem örnek tip hem de sıradan tip olarak bir karakter yaratmanın yararı nedir?" diye sorabilirsiniz. Gerçekte izleyicinin özdeşleşebileceği olay açısından bir güçlük söz konusudur. Örnek tip yaratıldığında, öyküde simgecilik daha da büyür ve filmin anlamı göründüğünden daha da derinleşir.

Bundan sonra karmaşık karakterlerin iki uç örneğini incelemeye geçiyoruz: *Komik* karakter ve *trajik* karakter.

Komik Karakter

Komik karakterle trajik karakter birbirinin karşıtıdır, ancak komik karakter daha esnektir ve yazar, bu karakterinde ironik öğeler kullanabilir. Komik karakterin işlenmesinde trajik karaktere göre daha fazla duygusal yönler geliştirilebilir. Örneğin, kendi davranışına yansıyan komiklikleriyle bir palyaço tiplemesinde ya da çevresindekilerin davranışına yansıyan bir şapşal tiplemesinde duygusallık daha çoktur. Öte yandan komik karakterin bir kurban olarak işlenmesi, trajik karaktere göre daha zordur, ancak komik karakter bir kahraman olarak rahatlıkla işlenebilir.

Yine komik karakterde bir karizma yaratma olasılığı vardır; diğer insanlardan farklılığıyla aşağılanan bir karakter olabileceği gibi, tersi de işlenebilir.

Güldürü ve esprinin bir araç niteliğiyle kullanımının çok

geniş olduğundan söz etmiştik. Başkarakteriniz komikse, bu üstünlükten yararlanmanız daha kolay olur. Acı bir yergisel öykü ya da ilginç olaylar için burada olanaklar daha çoktur. Kısacası, komik karakterler öyküye olumlu yönde enerji katar.

Trajik Karakter

Trajik karakterler genellikle öyküdeki kurban olarak sunulur. Fabl ya da yergide de pek çok biçemde trajik bir başkarakter kullanmak yararlıdır.

Burada yazarı zorlayan, karakterinin kurban kimliğiyle sunulmasına karşın kurban olmadığının savaşımını vermesidir. Bu savaşım iyi verilmezse, öykünün çekiciliği kalmaz. Karakterin karşısına çıkan büyük zorlukların abartılması öykünün daha iyi gelişmesini sağlar. Konu çığ gibi büyürken kaçınılmaz yazgısı yüzünden başkarakterle aynı duyguları paylaşırız.

Trajik karakterin boş yere feda edilmemesi çok önemlidir. Bunu engellemek için bir 'tanık' olarak ikincil bir karaktere gereksiniminiz vardır. Kurbanın savaşımını yaşayan bu tanık, öyküde verilmek istenen dersi alan kişidir. Başkarakterin kurban kimliği taşıması nedeniyle izleyici yavaşça bu tanığa yanaşmaya başlar.

19. ALIŞTIRMA

1. Sizin için önemli olan, vazgeçemeyeceğiniz on eşya seçin. Bu nesneleri özellikleriyle tanımlayın: Büyükbabamın çakısı, plajda bulduğum mavi cam parçası gibi. Sonra önemsediğiniz beş nesneyi ayırın ve her birini değişiklikler ve eklemelerle yeniden tanımlayın.

2. Bir masal seçin ve başkarakteri gözünüzün önünde canlandırmaya çalışın. Yaşamıyla ilgili bir şeyler yazın, onun

için önem taşıyabilecek eşyalar bulun. Yukarıda yaptığınız gibi beş tane eşya seçip bunları başkarakteriniz için tanımlayın. Kırmızı Başlıklı Kız için şunları sıralayabilirsiniz: Büyükannemin bana diktiği şapka, deri ayakkabılarım, doğum günümde büyükannemin verdiği saat, ormandan topladığım çiçekler.

3. Karakterinizi tek başına bir odada düşünün ve bu eşyalarla ilgili kullanımları konusunda bir paragraf yazın. Tüm senaryo denemelerinizde geniş zaman kullanmayı unutmayın. Yalnızca gözünüzde canlanan, görebildiğiniz ve duyabildiğiniz şeyleri yazın. Düşünce ve duygularınızı bu aşamaya katmayın. (Bunları daha sonra eşyalarla ilgili kullanacağız.) Şu aşamada karakterinizi yalnızken yaptıklarıyla alışkanlıklarını saptayarak biçimlendirebilirsiniz.

4. Yazdıklarınızı yüksek sesle okuyun ve sonra aşağıdaki soruları yazdığınız metne dayanarak yanıtlayın. Karakteriniz yaşamdan zevk alan biri mi? Aktif biri mi? Duygulu mu? Mutsuz, üzgün ya da huzursuz mu? Yeni şeyler keşfetmeye meraklı mı?

Bu sorulardaki amaç, senaryonuzu yazmaya başlamadan önce karakterinizi olabildiğince iyi anlayıp tanımanızdır.

SONNOTLAR

---

[1] E.M. Forster, *Aspects of the Novel* (New York: Harcourt Brace, 1956)

[2] Aristoteles, *Poetics (Poetika)*, ed. Francis Fergusson, çev. ve giriş S.H. Butcher (New York: Hill and Wang, 1961), 62.

[3] Konstantin Stanislavsky, *Creating a Role*, ed. Hermine I. Popper (New York: Routledge, Chapman & Hall, 1961).

[4] Elia Kazan, *A Streetcar Named Desire(Arzu Tramvayı)* üzerine notlar Ayrıca bkz. Elia Kazan, *A Life* (New York: Alfred A. Knopf, 1988).

[5] Ana karakterlerle tam olarak özdeşleşmemiz için –genç biri, bir cani ya da bir katil bile olsa- tüm empatik öğelerin var olması gereklidir.

11

DİYALOG STRATEJİLERİ

Kısa filmde her açıdan dikkat edilmesi gereken 'ekonomi', diyaloglar için de geçerlidir ve bu önemli kural, her şeyin amaçlı bir biçimde kullanılmasını gerektirir. Uzun konuşmalar için zaman yoktur, diyalogları ancak senaryonuzun duygusal yönünü güçlendirici bir araç olarak görmeniz gerekir. Bu strateji çerçevesinde, diyaloglarınız mümkün olduğunca canlı, amaçlı ve görselliği artıran özellikte olmalıdır. Diyalogları, tıpkı öykünüzün görüntülenen aksiyonunun bir parçası olarak düşünmeniz gerekir.

Dilin kullanımıyla görsellikteki etkin anlatımı güçlendirebilirsiniz. Kısa film senaryosunda görsel öğeler ve diyalog bir ortaklık, bir takımdır. Bu bölümdeki amacımız da bu ortaklığı ya da takımı nasıl kuracağınızı göstermektir. Yine de öncelikle, *fazla* diyalog kullanmayın uyarısını yapmak istiyoruz. Bu, öğretmeye çalıştığımız kimi şeylerle çelişkili görünebilir, ancak örneklerle bu uyarımızın gereğini açıklamaya çalışalım:

Baştan aşağı diyaloglarla yüklü bir film düşünün. Olabilir, ancak böyle bir filmde enerji, karakter yaratma, konu ve tüm öğelerin diyaloglarla yapılmış olması gerekir. Diyaloglar çok canlı ve etkili olmazsa, izleyici filmin görselliğiyle sürüklendiği gibi sürüklenemez. İzleyici büyük olasılıkla böyle bir filmi izlerken sıkılacak, konudan kopacaktır, ses ve diyalog yoğunluğu ağır gelecektir. Burada bir gerçeği vurgulamak yerindedir: İzleyici sesle algıladığı şeyleri görüntüyle algıladıklarından daha uzun sürede kavrayıp yorumlar. Konu ne kadar ilginç olursa olsun, izleyici diyaloglardan yorulacaktır.

Yalnızca diyaloğa dayanan bir film olmasa da diyaloğun görsellikten daha fazla olması her zaman tehlikelidir. Görsellik ve diyalog arasında iyi bir denge kurulmalıdır. Fazla ses uyarısına karşın daha az görsel uyarı dengesizlik yaratır.

İzleyici hem duyduğu hem de gördüğü şeylerle uyarılarak yorum yapmalıdır ve bu yüzden de yazarın bu dengeyi sağlaması şarttır.

DİYALOĞUN AMACI

İyi yazılmış diyaloglar, karakteri inandırıcı kılar. Bir yazar bunu sezgileriyle duyumsar, kötü bir diyalog hemen kulağını tırmalar. İleti açıktır: 'Bu karakter hiç de inandırıcı değil."

İşte bu inandırıcılık sağlanamazsa filmdeki her şey çöker, çünkü karaktere inanmayan izleyici konuya da inanmaz ve tüm diğer dramatik öğeler de izleyiciye inanılmaz görünür. Sonuç olarak, bir yazarın diyalog konusunda başarısız olmaması gerekir.

Ayrıca diyalog, karakteri açığa çıkarır. Karakterin bulunduğu durum içinde ağzından çıkan her sözcük onu tanımlayıcıdır. Yobaz, ukala, endişeli ya da aşırı güvenli bir insan olduğunu bu sözcükler ortaya koyar. Diyalog, karakterin anlaşılmasında pek çok araçtan yalnızca biridir ve yazara görsel tanımlamada yardım eder. Bu sözsel ve görsel davranışın harmanlanışıyla karakteri tanırız.

Diyalog, konunun ilerlemesine de yardımcı bir araçtır. Tümüyle görsel aksiyonun yerini almaması gerektiğini söylemiştik, ancak görselliğe yardımcıdır ve görselliği tamamlayıcıdır. Öyle ki, gereksiz bir diyalog görsel anlatımın vurgusunu azaltır. Örneğin, korkunç bir dağa tırmanmaya çalışan insanların görüntüsünü izliyorsunuz. Bulut ve sis tabakasının ardında dağın tepesi görünmüyor. Bu sahnede görsel amaç, izleyiciye dağa tırmanan insanları anlatmaktadır. Bu işin zorluğu da görsellikle verilmiştir. İzleyici konuyu anlar ve karakterlerin tepeye ulaşmalarını beklemeye başlar.

Burada görsellikle diyaloğun kullanıldığı bir sahne düşünelim. Dağın eteğinde iki dağcı konuşmaktadır:

1. KARAKTER

Altı saat daha gün ışığından yararlanabiliriz.

2. KARAKTER

Senin botların, benim de İncil'im var.

1. KARAKTER

Hadi, gidelim. Gökyüzü bizi bekliyor.

Dağın tepesini saran sis bulutuna bakarlar ve tırmanmaya başlarlar.

Diyalogun amacı, iki dağcının tepesini göremedikleri bu dağa tırmanmak istediklerini anlatmaktır. "Gökyüzü bizi bekliyor" tümcesi bu amaçlarını ima eder, ancak doğrudan anlatmaz. Yine de, burada dolaylı bir anlatım seçip seçmemek yazara kalmıştır.

Bu sahnede diyaloğun ikinci amacı, gerilimi azaltmaktır. Kimileyin bu bir espri ya da güldürü biçiminde de yapılabilir. Bu tür bir yaklaşım oldukça önemlidir.(Diyaloğun karakter ve konuyla bağlantılı işlevlerinden sonra bu konuya yine döneceğiz.)

DİYALOG VE KARAKTER

Yazar, inandırıcılığını diyalogların incelikleriyle sağlar. Aile, toplum ve ülkeler arasında konuşma biçimleri ve lehçeler, deyimler, hatta argo anlatımlar farklılıklar gösterir. Araştırmasını yapmış olan bir yazar bunları bilir. İzleyici, yazarın kullandığı 'konuşma biçimi'ni biliyorsa, o biçimde konuşan bir insanın özelliklerini de bilecektir. Dilin inceliklerinin araştırılmış olması izleyiciyi mutlu edecektir, çünkü bu dilin inceliklerini bildiği için karakteri inandırıcı bulup ona yakınlaşacaktır.

Yaş ve cinsiyet, meslek ve sınıf sözcük seçiminde rol oynar. Bir avukatla bir beyzbol oyuncusu aynı biçimde konuşmaz, hatta genç bir avukat bile daha yaşlı bir meslektaşından farklı konuşur. Afrika kökenli kadın bir avukat da Manhattanlı bir avukatla aynı sözcüklerle ve vurgularla konuşmaz.

İnsanın doğduğu yerde de pek çok etken konuşmasını etkiler. Bir yazarın amacı, yarattığı karakteri inandırıcı kılmaksa, o karakterin konuşmasının bunda çok önemli bir işlevi vardır. Karakterin kim olduğu dışında izleyiciye, nereli olduğu ya da konunun nerede geçtiğiyle ilgili ipuçları verir.

Karakterin duygusal özellikleri de inandırıcılığında önemli bir etmendir ve konuşması bize duygusallığı konusunda bilgi verir. Karakterle konunun buluştuğu nokta duygusal bir düğümdür. Biraz daha açıklayıcı olmaya çalışalım: Bir karakteri amacına doğru iten şey duygusal nedenlere dayanır. "İstiyorum", "Mecburum", "İhtiyacım var" gibi tümceler dramatik bir biçimin –bunun içinde kısa film de vardır– *modus operandi (işlem biçimi)* anlatımlarıdır. Şimdi diyalogla karakterin buluştuğu duygusallık noktasını, yani konunun ortaya çıkışını inceleyelim.

DİYALOG VE KONU

Diyalog, dolaylı ya da dolaysız olarak karakterin duygusal güdülenmesini açığa çıkararak hem karakterle hem de konuyla buluşur.Yazar, karakterin duygularını, yarattığı sahnede belirlediği amaç aracılığıyla dile getirir.

Örneğin yukarıdaki filmin alternatif sahnesinde yazar, sahnenin amacını karakterin dağın tepesine tırmanmak olduğu biçiminde belirler ya da bir başka filmde yazarın amacı, karakterin hiçbir zaman gelmeyecek olan bir treni beklemesini anlatmaktır. Bu amacı saptadıktan sonra diyalog da netleşir: insan amacının yoluna bir engel çıkarsa ne hisseder,

neler söyler? İşte bu sahne için diyaloğu belirleyen bu duygular olacaktır.

Yazarın sözcük seçimi, duyguları konuyla buluşturmaya yardım eder. Dolaylı sözlerle duyguların anlatılması daha zordur. Çok fazla sözcük kullanmak da izleyicinin konuyu anlamasında zorluk çıkarır. Geçmiş zaman ya da koşul kipi gibi dilbilgisel yaklaşımlar da izleyiciyi olaydan uzaklaştırır. Konuşmaları dolaysız ve geniş zamanda vermek en etkili seçimdir. Geniş zaman olayın gelişmesine olanak tanır. Aktif ve güncel diyaloglarla öykü, hem daha duygusal olacak hem de ileride sürprizlere açık bir kapı bırakacaktır.

Şunu unutmayın: Konuyu geliştirmek amacıyla diyaloglar karakterden kopuk kalırsa duygu kaybolur ve diyalog yalnızca bilgi vermekle kalır. Diyalogların konu için yaşamsal işlevi, olaylar geliştikçe karakterin değişen duygu, istek ve amaçlarıyla ilintili olmasına bağlıdır. Diyalog, yalnızca konuyu bir adım ileriye götürebildiği sürece dinamizm getirir ve işlevini de yerine getirmiş olur.

BİR GEÇİŞ ARACI OLARAK DİYALOG

Sahnelerarası geçişlerde diyaloglar çok yararlıdır. Doğaldır, yarım saatlik bir filme uzun bir zaman aralığında geçen olaylar ve değişik coğrafi konumları sığdırmaya çalışmamak gerektiğini biliyorsunuz. *Owl Creek* filmindeki gibi yalnızca bir tek gün ya da bir tek anın anlatımında bile zaman ve mekanın dramatik kullanımı konusunda inandırıcı olmak için geçişler yapılmıştır. Film, sanki bütün bir günü anlatıyormuş duygusunu verse de, otuz dakika boyunca yalnızca karakterin yaşamının son beş dakikasını anlatmaktadır. Yazar, aksiyonun sonunu noktalayarak kullandığı oyunsal/dramatik zamanı, gerçek bir zaman dilimi duygusunu yaratarak inandırıcı kılar.

Kimileyin yalnızca bir anlatımın yinelenmesi bu geçişleri

sağlayabilir. *Citizen Kane(Yurttaş Kane)* filminde 'Mutlu Noeller' ve ' Mutlu Yıllar' anlatımlarının yinelenmesi bizi yirmi yıl öteye götürür. Yazar bir sahnenin ya da mekanın bir diğeriyle bağlantısını bu tür bir yineleme yöntemiyle verebilir.

Daha doğrudan bir anlatımla, izleyiciye bir sonraki sahnenin nerede geçeceği açıklanabilir. Örneğin, az önce kendi yarattığımız filmdeki dağcıların tepeye tırmanacaklarına yönelik aralarında geçen diyalog bize bir sonraki sahneyi açıklar. İzleyici buna hazırlanır ve onların dağa tırmanışını ya da doruğa ulaşmasını beklemeye başlar. İzleyici bu biçimde uyarıldıkça zaman ve mekan değişimlerine hazır bir biçimde konuyla sürüklenir.

Senaryoda gerçek zaman ve uzam(mekan)ın oyunsal/dramatik farklılığı nedeniyle diyaloglar, izleyicinin filmin zaman ve uzamlarını kabullenerek benimsemesini sağlar. Bu geçişler sağlanamazsa izleyici filmin öyküsüne giremez ve kayıtsız bir biçimde filmi izler.

GERİLİMİ ARTIRAN DİYALOG

Diyaloglar, başkarakterin amacına doğru değişen durumlarda değişen duygularının bir anlatımı olduğu kadar karakterin bu süreçlerinin barometresidir. Bir başka deyişle, karakterin amacını anladığımız andan bu amaca ulaşması ya da ulaşamaması arasındaki süreçte her sahne bir ilerleme kaydeder. Her sahnede sonuca doğru giderek artan bir beklenti yaratmanız gerekir. Karakterin başarısızlığa doğru gidişinde de izleyiciyi sürükleyen bir gerilim yaratabilmek önemlidir. Karakter çaba gösterdikçe gerilim daha da artar. Bir noktada karakterin yazgısını anlarız ve bu noktada gerilim ya da beklenti de biter. İşte bu tırmanma sürecinde diyaloglar önemli bir işlev görür.

Yazar, bu tırmanışı yalnızca diyaloglarla veremez. Görsel aksiyon, karakterler arasındaki etkileşim, dekor/mekan gibi

diğer oyunsal/dramatik öğeler bir bütün olarak sahneyi kurar. Diğer öğeler iyi kullanıldığında diyalog dolaylı olarak daha etkili bir duruma dönüşür. Dolaysız diyaloglar bu gizliliği koruyamadığı için amacı olduğu gibi ortaya koyar ve bu yüzden de etkisi o denli güçlü olmaz. Dağcıların sahnesine geri dönersek, burada karakterlerden birinin dindar yönü ima edilir, ayrıca karanlığın bastıracağından söz edilmesi de bir tehlike işaretini verir. Bunlara ek olarak bir de bileği burkulmuş bir karakteri araya sokarsak amaçlarının önüne fiziksel bir engel getirmiş oluruz. Bir anda iki karakter arasındaki gerilim verilmiştir: Kişisel gerilim, birinin dindarlığına karşı ötekinin dine fazla bağlı olmamasıdır; görsel gerilim, havanın kararmak üzere olduğu beklentisiyle ortaya konmuştur; fiziksel gerilim de iki dağcıdan birinin bileğini burkmuş olmasıdır. Tehlike ve gerilimin belirgin görsel anlatımı, salt diyalogla verilen dolaysız anlatımdan daha et-kilidir. Burada diyaloglar dolaylı olarak zamanı, engelleri ve tehlikeleri açıklamaktadır.

Sahnedeki gerilimi artıracak pek çok dış etmen bulabiliriz, ancak karakterler arasındaki gerilim, karanlık ve bileğini burkan bir dağcıyla (bu üç öğeyle) izleyiciyi, en az gerilim düzeyinden en yüksek gerilim düzeyine götüren bir sahne oluşturabiliriz. Sahne boyunca bu öğeler diyaloglarımıza malzeme olabilir, ancak gerilimi artırmak istiyorsak diyalogları en çok gerilim yaratacak olan öğeye kaydırmamız gerekir. Burada örneğin, karakterlerin güneş gözlüklerini çıkarmalarıyla ilgili bir gülmece, artık karanlığın bastırmakta olduğunu anlatacaktır. Bu tür gülmeceler ve ironi gerilimi artırır.

Dağa tırmanmanın en tehlikeli öğesini seçmiş olduk, çünkü karanlık, bu serüvende en tehdit edici öğedir. Öte yandan, bileğini burkan karakterin acısı artarsa, yolculuklarını sürdürememe olasılığı kullanılabilir. İki karakterin kişisel çatışmaları da bir engel oluşturabilir, ancak o anda ne tür bir konuşma geçerse geçsin karanlığın bastırması en kaçınılmaz

durumdur. Gerilimi artırıcı en etkili öğe karanlıktır ve yazarın bu sahnede yapacağı en etkili diyalog karanlığın bastırmasıyla ilgili olacaktır. Bunu güneş gözlükleriyle ilgili bir espriyle verir. İşte farklı vurgulamaların gerilimi artırmak için kullanımına güzel bir örnek.

GERİLİMİ AZALTAN DİYALOG

Diyalog, gerilimi azaltıcı bir öğe olarak da aynı biçimde etkilidir. Sahne yapılandırması sırasında yazar, gerilim barometresini asla unutmamalıdır. Bu arada, gerilimi hafifletici öğeleri de kullanabilir –espri, stratejik noktalarda her zaman geçerlidir. Tabii, espriyi birdenbire karakterin bir şaka yapması diye düşünmemek gerekir. Gerçi bu da etkili olabilir, konu dışına çıkmak izleyicinin sahneden kopmasına yol açar. Önemli olan izleyiciyi sahnenin akışı içinde tutarak yalnızca gerilimini hafifletmektir.

Espri yaklaşımı, izleyiciyi şaşırtacak nitelik taşıdığında daha etkilidir. Diğer dramatik öğeler gibi görsellikle de sağlanabilir ama daha çok karakterin bu görsel aksiyona tepkisiyle iletilir. Ayağını burkan dağcının 'bir asansör olsaydı' türünden bir diyalogu izleyicinin gerilimini rahatlatabilir. Bu olmadık isteğiyle dağcı, çektiği zorluğu dile getirmiştir. Espri, saldırgan ya da saçma noktalara getirilerek de kullanılabilir. Karakterin yanlış bir şeyi ağzından kaçırması ya da bir fıkra anlatması, bir şaka yapması ya da bir şikayetini esprili bir biçimde dile getirmesi gibi konuşmalar izleyiciyi rahatlatır. Bu durumda, karakter esprinin kaynağı olur ve genellikle bu karakter duygularını gizleyemeyen, kaygılı bir kişidir.

Kısa filmde bu tür açıklamalı anlatımlara daha çok rastlarız. Bunun nedeni son derece açıktır: Yazarın aksiyonu geliştirmek için fazla zamanı yoktur. Öyküyü kısaltmak ya da olaylara bir bakış açısı getirmek amacıyla çoğu kısa film senaristi bir 'anlatıcı' kullanır.

Anlatıcı sahne içinde yer alabilir: Lisa Shapiro'nun *Another Story* adlı filminde bunu görürüz. (Bkz. Ek) Ya da anlatıcı sahne dışında bir yorumcu olabilir. Anlatıcının sahne içinde ya da dışında kalması, öykünün dramatik düzeyine göre belirlenir.

Sahne-içi Anlatım

Sahne-içi anlatım, öyküyle ilgili olaylar üzerine özel bir monolog biçimindedir, anlatıcının izleyiciye bir itirafta bulunması gibi düşünülebilir. Yazarlar bu yöntemi mahremiyet amacıyla, duyguları derinleştirmek ve öyküyle ilgili açıklamalar yapmak amacıyla kullanır. Nesnel görsellik, öznel bir anlatıcı tarafından yorumlanır, izleyiciye fısıldanan bu yorum, mahremiyeti olmayan görsellikle çakışır.

Karakter ve izleyici arasında bu mahremiyeti sağlamak amacı için kullanıldığında, izleyiciyle öykü arasında açılan bir penceredir.

Sahne-içi anlatımı güçlendirmek amacıyla kimi yazarlar şiirsel bir dil kullanabilirler, kimileri tutkulu bir dil seçerler. Bu konuşmada "aşk", "sevgi", "sahiplenme", "saygı", "sonuç" gibi sözcüklerin bulunması gerekir. Ancak bu yaklaşımlardan hangisi seçilirse seçilsin, mahremiyet ve paylaşma duygularını vurgulanması gerekir.

Sahne-dışı Anlatım

Dıştan gelen uzak bir ses yazarın izleyiciyi görsel dramadan uzaklaştırmak ya da öyküye farklı bir bakış açısı getirmek istediği zaman yararlanabileceği bir yöntemdir. İz-

leyici pek çok yöntemle dramadan uzaklaştırılabilir, ancak yazarlar genellikle habercilikte kullanılan 'canlı' yayın biçiminde bir dış ses kullanırlar. İzleyiciyi uzaklaştırmanın dışında, olaylara inandırıcılık getiren bir yöntemdir.

Eğer drama, kurmaca bir olaydan çok röportaj biçeminde sunuluyorsa, izleyici bu dramatik malzemeyle farklı bir ilişki kuracaktır. Bu, her zaman için güven ve saygı yaratmayabilir, çünkü habercilik yaklaşımı kimileyin inandırıcılığı bozabilir ya da bir başka gerçekle onun üstüne çıkabilir. Her türlü kullanımında dramaya eklenen değişik bir sestir, doğru kullanıldığında senaryonun dramatik etkisini güçlendirir.

Sahne-dışı sesin giderek nesnel ve bilimsel olması gerekir. Amaç, her zaman inandırıcılığı güçlendirmektir. Çoğu zaman da, görsel olarak bir inandırıcılığın sağlanamadığı durumlarda kullanılır. Geçmiş zaman, koşul ve istek kipleri izleyicinin uzaklaşmasını sağlayan dilbilgisel seçimlerdir. Fazla öznel ve tutkulu bir ses inandırıcılığı sarsabilir. Burada inandırıcılık ciddiyet ve bilimsellikle sağlanır.

SESSİZLİK

Bir senaryonun görsel ve dramatik boyutlarını kalabalıklaştıran öğelerden söz ettik. Şimdi de, diyalog ve iç ya da dış anlatımın kullanılmadığı bir boyutu ele alacağız.

Ses öğesinin çokça kullanıldığı bir sahneyle sessizliği karşılaştırdığımızda bu sessizlik, anlık ya da uzun süreli de olsa dramatik etkinliği çok daha güçlü kılabilir. Görsellik ve ses kadar, sessizlik de dramayı yükseltir. Yeniden dağcılarla ilgili kurguladığımız filme dönelim: Farklı yönleri olan iki karakterimizden birinin ayağı burkulmuştur ve karanlık bastırmak üzeredir. Karanlığı en büyük tehlike olarak kabul edip diyaloğumuzu bu konuya kaydırmıştık. Şimdi, tam karanlık bastırdığında sessizliği kullanmak yerinde olacaktır. Karakterlerimiz bu sahnede artık konuşmamaktadırlar, onların bu

sessizliği gerçekte korkularını 'çığlık çığlığa' dile getirmektedir. İşte sessizliğin diyalog ve iç-dış ses kadar etkili olabildiği bir örnek.

DİYALOG VE GERÇEKÇİLİK

Diyalog, bir ses öğesi olarak yazarın filme bir ton katabilmesi için en çok kullandığı araçtır. Yazar, izleyiciyi filmdeki deneyimin gerçek olduğuna inandırmak için ya da gerçekliğini bilinçli bir biçimde bozmak için diyalog kullanabilir. Her iki durum için de diyalog çok etkili bir yöntemdir, ancak yazarın bu ilk izlenim için çok az zamanı vardır. Gerçeklik duygusunu güçlendirmek için yazarın diyaloğu vurgulaması gerekir. Bu da karakterinin cinsiyeti, yaşı, bulunduğu yer, eğitimi, fiziksel ve davranışsal özellikleriyle ilgili derin bir araştırma yapmasını gerektirir. Karakteriyle ilgili her bir öğe onun konuşma biçimini etkiler. Karakterin her söylediği sözde gerçeklik duygusu daha da güçlendirilmelidir. İnandırıcı olmak için karakterin konuşma biçiminden daha etkili bir yol yoktur. Karakteriniz ne denli gerçeğe yakın ve inandırıcı olursa, izleyici onun karakterine ve öyküsüne o denli inanacaktır. İşte diyalog burada da çok önemlidir.

Şimdi, öykünüze uygun gerçekçilik düzeyini nasıl saptayacağınıza geçelim.

GERÇEKÇİLİK DÜZEYİ

Çoğu kısa film biçemleri mutlak bir gerçekçilik anlayışına dayanmaz. Karma belgesel, öykünün sonuna gelene kadar biraz inandırıcı olmayı gerektirebilir. Fabl ve diğer biçemler biraz gerçeğe dayanabilir, ancak fantastik ya da doğaüstü konularda gerçeğe dayanma sorunu yoktur. Diyaloglar burada da size yarar sağlayacaktır. Bir sahnede bir eşek Harvard Üniversitesi'ne gitmekten söz ederken, bir kurbağa da bir diğer üniversiteye gitmeyi tercih ettiğini söylüyorsa görsel olarak bu durumun ne denli saçma olduğu açıktır.

oysa konuşmalar içten ve zekice hazırlanırsa her ikisini de dinler ve onlara inanırız. Görsel olarak güçlükle kabulleneceğimiz bir durumda yazar, diyalogla gerçekçiliği ve samimiyeti yakalayabilir.

Fabl ya da simgesel öykülerde gerçekçilikle fantezi arasındaki dengeyi kurmak güçtür. Burada da dengeyi kurmak için diyalog önemli bir rol oynar. Dil çok düz olursa fantezi boyutu kaybolur. Çok öznel olması da belli bir karakterin bakış açısını yansıttığı için dengeyi bozar.

SONUÇ

Bu bölümde kısa filmde diyalog kullanımıyla ilgili kimi stratejiler önerdik. Diyalog hem duygusallığı artırıcı hem de öyküyü hafifletici bir araç olabilir. Ancak diyaloglar konusunda kuşkulu bir yazar bu aracı daha az kullanmayı yeğ tutmalıdır. Görsel aksiyon ve karakterler arasındaki etkileşimi kurduktan sonra diyalog az da olsa öykü kendi kendine ilerleyecektir. Kimi yazarlar diyalog yazmaktan ürker, Shakespeare'i düşünerek donup kalırlar!

Eğer sizin de böyle bir kaygınız varsa az diyalog kullanın ve kullandığınız kadarıyla diyaloglarınızı yalın tutun. Belki bu, senaryonuza gerektiği biçimde dramatik bir katkıda bulunmaz, ancak en azından zarar da vermez. Pek çok senaryo fikri, fazla diyalog yüzünden başarısızlığa uğramıştır. Kısacası her zaman için az diyalogla senaryonuzu yürütebileceğinizi öğütlüyoruz. Bu seçenek üzerinde düşünün, gerekirse dönüp bölümü yeniden okuyun.

III. BÖLÜM

TÜRLER : ÖYKÜNÜN OLUŞTURULMASI

Tür terimiyle ilk akla gelen gangster, Western kahramanları ve canavar tiplemeleridir, ancak gerçekte bu terim tüm öyküler için geçerlidir. Tür, yalnızca bir biçimdir, karakterleri ve öykü yapısını oturttuğunuz bir çerçeve ya da kalıptır. Gangster filmleri, Western ve korku filmleri belli türler olarak belirlenmiştir, yine de savaş filmleri, biyografi, bilimkurgu ve komediler de birer türdür.

Bu bölümde dört *üst-tür'ü* inceleyeceğiz, bunlar kendine özgü kimi türleri içine alır, ancak daha *geniş* kapsamlıdır. Örneğin, spordan ganster ve komedi filmlerin değin her filmde bir melodram gizlidir. Farklı türleri açıklamak için uzun filmlerden örnekler getireceğiz, ancak bunların içinden yalnızca kısa filme uygun üst-türler üzerinde duracağız. Üst-türler, kısa filmin gereklerini karşılar. Başka bir anlatımla, kısa filmin kısa öykü ve fotoğrafla ilişkisi kadar 'anlatım-sız' dediğimiz şiir ve soyut sanatla olan ilişkisini de kapsar.

Önce üst-tür kavramının açıklamasıyla başlayalım ve bir kısa film senaryosunun yazılışındaki yararlarını görelim.

12

MELODRAM

Bu bölüme melodramın kurmaca ve gerçek yönlerinden biraz söz ederek girmemiz uygun olur.

Yıllar içinde *melodram* sözcüğü olumsuz bir anlam edinmiştir. Pembe dizi ve özellikle aşırı romantik filmlerle, dramatik aracın en abartılı biçimde kullanıldığı bir biçemle bağdaştırılmıştır, yani gerçekçiliğin ya da en azından biraz daha inanılır bir öyküsü olan türlerin tam karşıtı konumunda düşünülmüştür. Bu, melodram için geçersiz diyemeyeceğimiz bir özelliktir belki, ancak bir melodram tanımı için çok sığ ve dar bir bakış açısıdır. Öyle ki, bu görüş bizi melodramın bir biçim niteliğiyle yararlı taraflarından da uzaklaştırmıştır.

Olumlu yönlerine döndüğümüzde, önce melodram teriminin ne anlama geldiğini düşünmemiz gerekir. Her şeyden önce, bir melodram gerçek olaylara dayanır. Bu genel tanım içinde sıradan bir insanın sıradan yaşamı bir melodram konusu olabildiği gibi, Kral Lear ya da Prens Hamlet'le ilgili de olabilir. James Cameron'un *Titanic* filmi ya da Michael Frayn'ın *Copenhagen* filmi gibi ünlü yapıtlardaki bir ilişki de olabilir. Bunların hepsi birer melodramdır. Uzun ya da kısa film dışında roman ya da oyun biçeminde sunulmuş melodramlar da vardır: Judith Guest'in *Ordinary People* adlı romanı ya da Arthur Miller'ın *A View from the Bridge* adlı oyunu gibi.

Melodramdaki biçimi anlayabilmek için önce uzun filmdeki özelliklerine bakacağız. Senaryo yazılışı için gerekli eğitim daha çok uzun filmde yararlıdır, biz bunları temel olarak alıp, kısa filmdeki kullanımlarına göre uyarlayacağız. Bu arada, kısa filmle uzun film arasındaki tek ayrımın uzunluk ve kısalık olduğu gibi bir yanılgıyı da ortadan kaldırmayı ummaktayız.

MELODRAMIN GENEL ÖZELLİKLERİ

Gerçekçi Durumlarda Gerçekçi Karakterler

Melodram, fabl türünün tersine gerçekte olmuş olabilecek bir öyküyü anlatır, en azından izleyicinin 'yaşanmış' bir öykü gibi kabul edebileceği bir öyküdür. Dolayısıyla, masalımsı ve doğaüstü olaylar başka bir tür içine girer. Bir melodramdaki öykü sizin ya da benim başıma gelebilecek bir olaydır ya da yaşanmış olduğuna inandığımız, belki de gerçekten yaşamış ve bir insanın başına gelmiş bir öyküdür. Bu tanıdık duygu, temelde melodramın tüm öğelerini etkiler. Karakterler, kalıp, ton gibi öğeler bu tanıdık duyguyla örülür. Tüm drama türlerinin gerçeği tümüyle yansıttığı söylenemez. Hiç kuşkusuz dramada daha çok gerçeğin biraz abartılmış biçimiyle yansıtıldığını söyleyebiliriz, ancak ne var ki melodram bu tanıdık duygu ve inanılırlık üzerine kurulmuştur.

Somut örnekler vermek gerekirse, TV melodramlarından *ER* ya da *Chicago Hope* doktor ve hastaları üzerine kurulmuş öykülerdir. Hastanelerdeki bürokrasi, toplumsal sorunlar, aşklar ve yaşamla savaşan insanlar bu başarılı dizilerin öykü öğeleridir. Karakterlerin hepsi çok iyi tanımlanmış, ayrı yönleri iyice belirlenmiş kişilerdir ve her şeyin ötesinde her biri insanca davranışlar sergiler. Umut, korku, tutku, bağlılık, güç ve güçsüzlükler karakterleri ve amaçlarını belirler. Bizim bu öykülerle sürüklenişimizin tek nedeni, o insanların bize çok tanıdık gelmesidir; onlar da benim gibi, sizin gibi insanlardır.

Melodramın bu en belirgin özelliği olan tanıdık duygu, son yılların önemli filmlerinde görülür: *Titanic*, *Shine*, *The English Patient (İngiliz Hasta)*, *Slam* gibi filmlerin hepsi melodramdır. Bu tür melodramlara şöyle bir göz attığımızda tüm filmlerde ana konu önem kazanır: *All About Eve* filminde hırs, Lee Tamahori'nin *Once Were Warriors*'da aile

içi şiddet, Robert Benton'un *Kramer vs Kramer* filminde (*Kramer Kramer'e Karşı*) boşanma konusu ve Robert Mulligan'ın *To Kill a Mockingbird* ile Euzhan Palcy'nin *A Dry White Season*'ında ırkçılık başlıca izleklerdir.

Tüm bu filmlerde en önemli anahtar, seçilen ana izleğin gerçekçi bir biçimde işlenmiş olması ve öyküdeki karakterlerin de gerçekçi olmasıdır.

Öykü Öğesi Olarak İlişkilerin Ön Plana Çıkması

Konunun egemen olduğu türler vardır: Aksiyon-serüven filmleri, western ve savaş filmleri. Diğer melodram türlerinde ise karakter egemendir. Başka bir deyişle, melodramın sırrı anlaşılır: bizi etkileyen ilişkilerdir.

George Steven'ın *A Place in the Sun* (1952) adlı filminde başkarakter iki ayrı sınıftan insanlarla aşk öyküleri yaşar. Bu iki değişik aşk öyküsü filmde egemendir. Peter Yates, *Breaking Away* (1979) adlı filminde başkarakterin işçi sınıfı ve kolej öğrencilerinden kişilerle farklı ilişkilerini inceler. Bir kolej öğrencisiymiş gibi davranır, hatta kız arkadaşından gerçek kimliğini gizlemek için İtalyan olduğunu söyler. Anthony Minghella'nın *Truly, Madly, Deeply* adlı filminde de başkarakter, ölen sevgilisine duyduğu sadakatle başka bir ilişki kurma isteği arasında savaşım verir. Kadın başkarakter, trajik bir geçmişe bağlı kalmakla, olası bir geleceği tehlikeye atmak arasında mücadele eder.

Başkarakter ve Savaşımının Doğası

Melodramlarda başkarakterin savaşımı çok önemlidir. Temelde bu savaşım güçsüz bir başkarakterin, bir güç kavramına karşı savaşımıdır. Burada güçsüz sözcüğünü çok özgürce yorumlayabilirsiniz. Diyelim bir kral, tam yetki gücüne karşın yaşlı olduğu için güçsüzdür ve karşısındaki güç genç-

liktir. Yaşam dolu, güçlü biri onun gücüne sahip çıkacaktır. Bu durumda yaşlanmış bir Kral Lear güçsüz bir adamdır.

Bir aile dramasında çocuk da, yetişkin ana babası karşısında aynı güçsüz konumdadır. Aynı biçimde, erkeklerin egemen olduğu bir toplumda kadın güçsüzdür. Mike Nichols'un *Working Girl* filminde, bir kadının erkek egemenliğindeki bir iş ortamına girme çabası anlatılır. Nichols, öyküyü daha da karmaşıklaştırmak için şirketin başına bir kadın yönetici koymuştur. Başkarakterin alt tabakadan gelişi, kadın-erkek savaşımını sınıf sorunuyla örtmüştür. Dolayısıyla alt tabakadan gelen kadın başkarakterimizin iki aşamalı bir savaşımı vardır.

Başkarakterin cinsiyet, ırk, yaş gibi herhangi bir konudaki savaşımı bir yana, melodramda önemli olan her zaman için bir güce karşı savaşım veriyor olmasıdır.

Melodramda Konunun Kullanılışı

Aksiyon-serüven ya da durum komedisi (sit-com) türlerinde konu, karakterin amacına ulaşmasını sağlar. Melodramda ise konu, karaktere ve amacına karşıttır.

Titanic filminde gemi yolculuğu ve kaza filmin konusudur ve başkarakterin aşk ve para arasında yapacağı seçimine – yani savaşımına- karşı bir güçtür. Leonardo di Caprio filmde aşkı simgeler, Billy Zane ise parayı. Kadın başkarakterin amacı geminin batmasıyla engellenmiş olur. *A Place in the Sun* filminde de işçi sınıfındaki aşığın ölümü başkarakterin zengin aşığı Elizabeth Taylor'a ulaşma amacına karşıttır. Son örnek olarak *Breaking Away* filminde başkarakterin bisiklet yarışını kazanma şansını elde etmesiyle aşık olduğu kızı kaybedişi aynı temel üzerine oturtulmuş bir öyküdür. Maskesi düşen başkarakterin, İtalyan bir kolej öğrencisi olmadığı ve işçi sınıfından bir insan olduğu ortaya çıkar. Başkarakter yarışı kazanır (konu), ancak kızı kaybeder (amaç).

Melodramın Esnekliği

Melodram konulu ya da konusuz olabilir, ancak karakterle yürüyen bir yapıyı içerse de sınırları o denli katı değildir. Eğer öyküye bir yarar sağlayacaksa bu biçim değişebilir. *Truly, Madly, Deeply* gibi konusuz ve *A Place in the Sun* gibi konulu melodramlarla birlikte aşağıda vereceğimiz örnekler bu esnekliği daha iyi açıklayacaktır.

George Miller'ın *Lorenzo's Oil* adlı filminde anneyle baba, oğullarının ölümcül hastalığı karşısında güçsüz iki başkarakterdir. Yazgılarına karşı savaşmak yerine güç öğesi konumundaki tıp kuruluşuna karşı savaşırlar. Tıp, çocuğu bir deney olarak kullanacak, ancak iyileştiremeyecektir. Anne baba ise hastalığa engel olacak tıbbi çözümler aramaya çalışırlar ve sonunda da başarılı olurlar. Bu filmde konu, gerilim filmindeki biçimiyle 'kurban etme' anlayışı içinde kullanılmıştır. Konunun kurban edilmesi (hastalık), anneyle babayı başarılı kılar ve oğullarını kurtarırlar (amaç). Bir gerilim yapısının uyarlanması *Lorenzo's Oil* filmini güçlü ve farklı kılmıştır.

Aynı konu uyarlaması ve gerilimli yapısıyla, Christopher Morahan'ın *Paper Mask* adlı filmi de değişik bir melodram örneğidir. Başkarakterin amacı, kendini bir doktor olarak göstermektir. Onun bu tehlikeli oyunu, hastaları ve dostları arasında bir tehdit yarattığı için izleyici öykü boyunca merak ve heyecan içinde filmle sürüklenir.

Volker Schlondorf'un *The Lost Honor of Katerina Blum* ve Reinhard Hauff'un *A Knife in the Head* adlı filmleri de aynı uyarlamaya örnek filmlerdir. Farklı türlerin bileşimiyle yapılan uyarlamalar arasında western ve melodram karışımına örnek olarak Maggie Greenald'ın *The Battle of Little Jo* filmini, cinayet öyküsüyle bir melodram karışımı olan Jules Dassin'in *Night and the City* filmini ve savaş filmiyle melod-

ram karışımı Steven Spielberg'in *Schindler's List* filmini sayabiliriz.

Melodramlar, diğer türlere göre çok daha derin psikolojik konulara iner. Melodramın karaktere dayandığını ve tüm öykülerde başkarakterle bir ilişki kurmamızı sağladığını biliyoruz. Bu yüzden karakterlerin karşılaştığı sorunları da anlamamız ve kendimizi bu sorunlarla özdeşleştirmemiz çok önemlidir. Dolayısıyla, karakterlerin sorunlarının bizlerin içinde yaşadığımız türden sorunlar olması gerekir. Böylece karakterin sorunu bizi çarçabuk içine alır ve derinden etkiler. Melodramda bu sorunun hepimizin yaşadığı ya da çevresinden bildiği bir sorun olması gerekir.

Aile ilişkileri oldukça karmaşıktır ve bir melodramdaki kritik sorunlara çok uygundur. Ana-baba ve çocuklar arasındaki çekişmeler pek çok melodrama konu olmuştur. Elia Kazan'ın *East of Eden (Cennetin Doğuşu)*, Ingmar Bergman'ın *Autumn Sonata* filmleri bu konuyu işleyen önemli melodramlardır. Bağlılık ve özgürlük de sorunlu evliliklerde yaşanan bir sorun niteliğiyle melodramlara konu olmuştur. Irvin Kershner'in *Loving*, Paul Mazursky'nin *Enemies: A Love Story*, Phil Kauffman'ın *Henry and June* gibi filmleri bu konuyu işlemiştir. Kimlik ve kişilik sorunları, Yates'in *Breaking Away* adlı filmiyle ve Steve Kloves'un *The Fabulous Baker Boys* adlı filmlerinde işlenmiştir. Milos Forman'ın *One Flew over the Cuckoo's Nest* ve Tony Richardson'ın *The Loneliness of the Long Distance Runner* adlı filmleri bireysellik ve uyum sorunlarını işlemiştir. Kadın, erkek, cinsellik, kıskançlık gibi konular melodramların başlıca konularıdır.

Ancak bu bilinen konuların sıradan bir biçimde işlenmemesi önemlidir. Öykünün içinde bu duygular ne kadar derinlemesine inerse, izleyici de o kadar derinden etkilenir.

Melodramlar Günlük Olaylara Uyarlanabilir

Melodramın önemli bir özelliği de, toplumsal, ekonomik ve siyasal açıdan günlük yaşantımızın bu biçime kolayca uyarlanabilmesidir. İngiltere'de kömür madenleriyle ilgili sorunlar, John Ford'un *How Green Was My Valley* filmiyle Carol Reed'in *The Stars Look Down* adlı filmine konu olmuştu. Son günlerde de cinsel tacizler ve ensest konularında özellikle çocukların uğradığı tecavüzler çok işlenmektedir. John Smith'in *The Boys of St. Vincent* filmi, Angelica Huston'un *Bastard out of Carolina*, Tod Solondz'un *Happiness* ve Lee Tamahori'nin *Once Were Warriors* filmleri bu tecavüzlerin toplum içinde bilinçlendirilmesiyle ilgilidir.

Kadının toplum içindeki sorunları, çocukların sorunları, eğitim, din, ahlak ve din adamlarıyla politikacıların yaşamları güncellikleriyle melodramlara konu olan olaylardır.

Melodram, en çok televizyonda dizi ve TV filmi konumunda etkin olurken, uzun filmler için de uygun bir biçimdir. Melodramın izleyiciyi fazlasıyla sürükleyen bir biçim sayılmasındaki başlıca neden, kolay işlenebilen bir maden gibi esnek oluşudur.

Melodram Pek Çok Diğer Türün Temel Taşıdır

T.E. Lawrence ya da Jake La Motta gibi kişilerin biyografileri, Thomas More'un din ve laiklik savaşımının destansı (epik) bir filme dönüştürülmesi, Yuri Zhivago'nun politikaya karşı kişiliğiyle savaşımının işlenmesi birer melodram temeline dayanır. Melodramın bu temel özelliği, öyküyü oyunlaştırma/dramatize edebilme ve insana yakınlaştırma olanağını sunmasıdır.

Bir örnek vermek gerekirse David Lean'in *Lawrence of Arabia* filmini ele alabiliriz. Türkler'e karşı Araplar'ın ayaklanmasını konu alan filmde Lawrence, Birinci Dünya Savaşı'nın bir alt savaşında bu ayaklanmanın lideridir. Ayak-

lanmanın gelişmesi ve getirdiği sonuçlar filmin ana konusudur. Filmin melodram yapısı, soylu bir İngiliz'in gayri meşru oğlu olan T.E. Lawrence'ın İngiliz toplumu tarafından dışlandığı duygusuyla bambaşka bir toplumun liderliğine soyunmasına dayanır. Lawrence'ın Bedevilerin arasına girip onlarla kaynaşarak giriştiği bu savaşım, bir yabancının diğer bir yabancı grupla işbirliğini simgelerken kendi karşıt gücü olan İngiltere İmparatorluğu ile Osmanlı'nın dışladığı Bedevilerin de kendi karşıt güçlerine karşı ayaklanışıdır. Lawrence bu savaşımı kazanır, ancak büyük savaşı kaybeder. Bedeviler sonuçta Osmanlı gücünden kurtulur, ancak İngiliz gücünün eline düşerler. Lawrence bu değişimde yalnızca bir araç olarak kullanılmıştır. Melodramın öyküsü, Lawrence'ın kimlik arayışıdır, belki yeni bir kimlik kazanır, ancak büyük savaş bittiğinde yine yersiz ve yurtsuz kalır. Yeniden 'dışlanmış' bir insan olarak ölür.

David Lean'in *Dr. Zhivago* filminde de aynı kalıbı görürüz. Konu, 1917 Rus Devrimi'nin sonucunda bir ailenin düşüşüdür. Temelindeki melodram ise Yuri Zhivago'nun ilişkileri çevresinde yoğunlaşır. Devrim, onun değer verdiği aşk olgusuyla ters düşmektedir. "Karısıyla ve ardından Lara ile yaşadığı aşk sonunda kişisel olarak özverileri ve parasal kayıplarıyla kalbinden yaralanan başkarakterin ölümü, gerçek bir kalp krizi miydi yoksa kırılan kalbi miydi?" sorusuyla film son bulur. İzleyici dilediği sona karar verebilir. Ancak her şeyden önemlisi, burada melodramın biyografiden savaşa, gangster filmlerinden destansı filmlere dek bir temel oluşturmasıdır.

ÖRGE (MOTİF)

Melodramın tanımına daha belirgin bir açıklama getirebilmek için bu türün sekiz örge(motif)sini şöyle sıralayabiliriz:

Başkarakter ve amaç
Karşıt karakter
Katalitik olay
Çözüm
Dramatik tırmanış
Anlatım biçemi(stili/uslubu)
Anlatım biçimi
Ton

Bu örgelerin bir melodramda nasıl işlev taşıdığını görebilmek için üç filmi örnek alalım: Antonio Bird'in *Priest* (1955) filmi, Steve Kloves'in *Fabulous Baker Boys* (1989) ve Mike Van Diem'in *Character* (1994) adlı filmi.

Priest

Başkarakter ve amacı: Genç bir rahip olan başkarakter, yoksul bir semtin kilisesine atanmıştır ve amacı bu topluluğun dini lideri olmaktır. Gördüğü kadarıyla yoksul bir semtte yaşam oldukça pratik ancak bir o kadar da zordur, yani bu topluluğun dinselliğe ayıracak zamanı yoktur.

Karşıt karakter: Genç rahibin karşıt karakteri kendisidir. Bir erkek olarak cinselliği ve cinsiyeti açısından sorunlarıyla savaşım içerisindedir. Bir homoseksüel olduğu için evlenemez, ancak bu zaafına karşıt duyguları da vardır.

Katalitik olay: Rahibin yeni bir toplumun içine girmesiyle başlar.

Dramatik tırmanış: Bir melodramda dramatik tırmanış her zaman bir iç yolculuk biçimindedir. Genç rahip, aynı za-

manda bir erkek olduğu gerçeğini benimseyerek daha iyi bir rahip olmayı öğrenir.

Çözüm: Rahip kendi durumunu kabullenir ve toplum da onu kabullenir.

Anlatım biçemi: Bu öyküde bir konu (yani görünüşteki öykü) ve bir karakter (arka plandaki konu) vardır. Arka plandaki öykü, rahibin çevresinde bir dini lider ve bir erkek olarak sorunlarında yoğunlaşır. Aynı semtte bir diğer rahip, cinsel eğilimlerine karşın heteroseksüel bir yapı taşıdığından ona yardım edecektir. Aynı biçimde toplumsal ve siyasal anlamda aktif olan diğer rahiple bir itiraf odasında ikisinin de ensest ilişkisi ortaya çıkar. Başkarakter, ilişkiye girdiği kızla ailesine olan sorumluluklarını kızın yanında ve kızın ailesine karşı çıkarak bilinçlendirme yolunu seçer.

Anlatım biçimi: Melodramda zaman çok kritik bir öğe değildir.

Ton: Bir melodramda olması gerektiği gibi filmin gerçekçi bir tonu vardır.

Rahip filmiyle ilgili son bir noktayı eklemek gerekir. İlk izlenimi güçlü bir figürdür, ancak yazar onu homoseksüel yönüyle toplumda güç için savaşan güçsüz bir figüre dönüştürür. Ardından cinsel konumda aktif duruma dönmesiyle onu bir yandan azınlık bir grup içinde sunarken, aynı zamanda da Katolik Kilisesi'nin güç öğesi içinde bir yere oturtur.

The Fabulous Baker Boys

Başkarakter ve amacı: İki kardeşin kurduğu bir müzik grubunda genç kardeş, başkarakterdir. Amacı büyümek, ancak aynı sorumsuzluk, mutsuzluk ve bunalımlarla yaşamaktır.

Karşıt karakter: İlk izlenim olarak denetimi elinde tutan bü-

yük ağabey karşıt karakter gibi görünse de, burada da karşıt karakter gerçekte başkarakterin kendisidir. Çoğunlukla melodramlarda rastladığımız gibi kendi kendisinin en güçlü düşmanıdır.

Katalitik olay: Müzik grubu başarısızlığa sürüklenmeye başlar ve ağabey, gruba bir solist almaya karar verir. Buldukları şarkıcı kız her ne denli deneyimsiz olsa da, iki kardeşin de baş etmekte zorlandıkları bir karakterdir.

Dramatik tırmanış: Genç kardeş pasif mutsuzluğunda bir cazcı olma isteğiyle iç yolculuğuna başlar. Rizikodan kaçan bir insanken rizikoya girmeyi seçer, ağabeye bağımlılığından bağımsızlığa doğru ilerler.

Çözüm: Başkarakter bu riski göze alıp kendi yolunu çizecek ve bir meslek sahibi olacaktır.

Anlatım biçemi: Bu filmde tam olarak bir konudan söz edemeyiz, yalnızca iki kardeşin ilişkisi üzerine olaylar gelişir ve başkarakterin bağımsızlığını kazanmasına doğru ilerler. Başkarakterle şarkıcı kız ilişkisinde de kız, bu bağımsızlığı simgeler. Filmin sonunda onların ilişkisi biter, ancak başkarakterin -kaygılarına karşın- yaşama daha umutla bakan bir noktaya geldiğini görürüz.

Anlatım biçimi: Öyküye küçük kardeşin mesleğinde ilerleyişiyle girişimiz zaman alsa da, bu öyküde de zaman, önemli bir öğe değildir.

Ton: Filmin tonu, yine türe uygun bir biçimde gerçekçidir.

Son bir saptama: Filmde konu olmadığı için filmin dinamizminin, karakterlerin karmaşıklığı ve güçlü diyaloglarla sağlandığını belirtmek isteriz.

Character

Başkarakter ve amacı: 1920'lerde Hollanda'nın Rotterdam kentinde geçen öykü, genç bir erkeğin olgunluğa erişmesiyle ilgili olup karakterin amacı acı ve yoksunluklarla büyütüldüğü ortamda ayakta kalabilme savaşımıdır.

Karşıt karakter: Karşıt karakter, çocuğun biyolojik babasıdır, ancak oğlunu asla kabullenememiştir. Çocuğun kendisinden yardım istemesi üzerine baba bunu yapsa da çocuğu cezalandırıcı koşullar öne sürer.

Katalitik olay: Başkarakterin annesinin tecavüze uğramasıyla başlar, kadın hamile kaldığını anladığında (başkarakterin babası olan) bu adamın yanında çalışmaktadır ve işini terk eder.

Dramatik tırmanış: Başkarakterin zorlu bir yolculuğu vardır. Hem ana hem de baba duygusallıktan yoksun, soğuk insanlardır; baba dediği adam da acımasızdır. Çocuğun yolculuğu, ayakta kalma savaşımıdır. Bu insanların arasında ayakta kalmasına kalır, ancak kendisinden çok daha büyük bir bedel öder.

Anlatım biçemi: Arka plandaki ana öyküde, başkarakterin ana babalarıyla ilişkileri egemendir. Neyse ki, ana babasının tüm olumsuzluklarına karşın çocuk bunları aşar. Filmin konusu çocuğun kendi gelişimi ve eğitimidir. Önce kendi kendine İngilizce öğrenir, sonra hukuk bölümünde okur ve avukat olur. Bu gelişimine doğru yolculuğunda para açısından babaya bağımlı olsa da yolculuğu tamamlar ve bir meslek edinir. Ulaştığı noktada, babasına bir daha hiçbir zaman görüşmeyeceklerini söyler. Artık ona gereksinimi kalmamıştır. Baba ise çocuğun başarısında en büyük rolü oynadığı iddiasındadır. Çocuk bu iddia üzerine çılgına döner, ancak izleyici babanın haklılık payı olup olmadığı konusunda tereddüte düşer.

Anlatım biçimi: Mike Van Diem, bu öyküyü bir cinayet kalıbı içinde verir. Babanın öldürülmesi üzerine çocuk sorguya çekilir. Öykü böylece çocuğun ağzından otuz yıl öncesinden başlayarak anlatılmaktadır.

Ton: Türüne uygun bir biçimde öykünün tonu gerçekçidir.

Character filmiyle ilgili son bir yorumumuz da, Diem'in cinayet kalıbıyla bizi öykünün içine hızla alışıdır. Bu strateji, daha kısa bir kronolojik yapı içinde ağır ilerleyecek olan filme dinamizm ve enerji katmıştır.

MELODRAM YAZIMINDA ARAÇLAR

Öykünüzü bir melodram biçiminde yazmak için bazı zorunlu mekanikler vardır. Bir araba üretmek ya da bir bina inşa etmek gibi, önce fonksiyonel olması önemlidir. Ayrıca yaratıcı da olabilir. Ancak bu mekanikler olmaksızın ne fonksiyonel ne de yaratıcı olabilirsiniz. Şimdi bir melodramın yazılışındaki mekanikleri –öykünüzle ilgili olarak- inceleyelim:

Karakterinizin bir amacı olması gerekir

Amacı olmayan bir karakter, yani pasif bir karakter, diğer karakterlerin amaçları ve konunun ilerleyişi içinde dümensiz bir gemi gibi başıboş kalır. Gerçi melodram, pasif bir karakterle de yürür; buna örnek olarak Steven Soderbergh'in *Sex, Lies and Videotape* filmiyle Gus Van Sant'ın *My Own Private Idaho* adlı filmlerini gösterebiliriz. Ancak karakterin aktif ve bir amaç peşinde olması en ülküsel durumdur.

Peki, bir melodramda başkarakter için uygun ve yeterli bir amaç ne olabilir? Burada vereceğimiz iki uç örnek, uygun bir amaç konusundaki parametreleri belirleyecektir. Peter Weir'ın *The Truman Show* filminde olduğu gibi başkarakter amacını öykünün üçte biri geçtikten sonra fark eder, ancak bunu fark ettiği andan başlayarak bu amaca ulaşmasıyla öykünün dengesi kurulur. Kendi yaşamı, günde yirmi dört saat

televizyon olan başkarakter, amacını özgürlük olarak belirler. Yaşamının boş bir yalan olduğunu (konuyu) izlediğimiz gibi, özgürlüğünü (karakterin amacını) elde edişini de izleriz. Amaç bir kez belirlendikten sonra konuyla savaşımında çok düz ilerler. İzlediği yol bir gelişmeye açık değildir, sınırlıdır.

Mike Figgis'in *Leaving Las Vegas* filminde ise bir alkoliğin daha filmin ilk beş dakikasında ölene kadar içmeye kararlılığı ortaya konur. Filmin geri kalan yüz dakikası boyunca, başkarakter bu amacına doğru kararlılığını sürdürür. Derken bir fahişeyle karşılaşır ve kadın onu kurtarmaya çalışır. Ancak bu ilişki yalnızca arayı doldurmak için kullanılmıştır; alkolik asla geri dönüş yapmaz. Burada da amaca doğru gelişme gösteren bir yol yoktur, öykünün kendisi çizgisel durumdadır.

Yine de her iki başkarakterin birer amacı vardır, yalnızca amaç öykünün içinde çok düz kalır. Gerçekte ya amaç ya da konunun öyküyü genişletmesi gerekir. Bir öyküye bu genişleme olanağını veren *Üçleme* dediğimiz üçlü bir mekanik araçtır.

Üçleme

Bu, başkarakterin önüne iki karşıt durum getirmekle sağlanır. İki karşıt seçenek de olabilir. Sonuçta amacına ulaşmasında iki karşıt yol biçiminde düşünülebilir ve melodrama bir genişleme sağlayarak *Leaving Las Vegas* ve *The Truman Show* gibi dramayı düz bir çizgide gitmekten kurtarır.

Üçleme mekaniğine bir örnek olarak, konusu olmayan basit yapıda bir film olan *Truly, Madly, Deeply* filmini ele alalım. Bir kadın sevdiği erkeği kaybetmiştir ve bunu kabullenmek istemez, acısıyla yaşamayı sürdürür. Bu filmdeki üçleme mekaniği, kadının ölen sevgilisi (hayalet) ve yeni sevgilisiyle iki karşıt ilişki biçimindedir. Ölmüş olan sevgilisiyle ilişkisi acısıyla yaşama amacına ulaşmasını sağlarken, diğer

ilişki bu amacına karşıt bir durum yaratır. Sonunda kadın bir aşk yaşama isteği ve geleceğe yönelik bir yaşamı simgeleyen ikinci ilişkiyi seçer. Hayalet sevgilisi de ondan uzaklaşır.

Once Were Warriors filminde, başkarakter Maorili bir ailede anne ve eş rolündedir ve amacı ailesinin geleneğini korumaktır. Şiddet olaylarına karışmış bir koca, bir çeteye bulaşmış bir erkek çocuk ve ıslah evine düşmüş bir ortanca oğlanla kadının amacına ulaşması oldukça zordur. Kadının üçgeni içinde iki karşıtlık, kocasıyla ve çocuklarıyla olan ilişkileridir. İki ilişkiyi bir arada yürütememektedir ve amacı –bu durumda– zaten baştan oldukça zordur. Sonunda kocasıyla ilişkisinden vazgeçerek çocuklarıyla ailesini kurtarmayı başarır.

Bir melodramda birden fazla üçgen mekaniği kullanılabilir, ancak bu üçgenlerden biri her zaman için diğerlerine göre daha ön planda olacaktır. Üçgenlerin çoğalması öyküyü daha da karmaşık duruma sokar. *Sex, Lies and Videotape* filmi, amacını son bölümde belirleyen pasif bir karakter üzerine kurulmuş bir örnektir. Buradaki üçgenlerden biri kadın başkarakterin kocası ve Graham (kocasının arkadaşı) arasındaki ilişkiyle kurulmuştur. Koca sadakatsiz bir eşi simgelerken, Graham sadık ve kadına ilgi duyan bir erkeği simgeler. Kocanın çıkarcılığına karşın, Graham daha çok karşısındakini düşünen bir insandır. Bu, filmin ön plandaki üçgenidir. İkinci üçgen, kocası ve kız kardeşiyle oluşturulmuştur ve her ikisi de kendisine ihanet etmektedir. Başkarakterin harekete geçmesini sağlayan da bu ihaneti fark etmesi olur. Kadının yatak odasında seks yapacak kadar da ileri gitmişlerdir. Filmdeki üçüncü üçgen ise başkarakterin kız kardeşi ve kocasının arkadaşı Graham ile ilişkisidir. Kız kardeş, seks konusunda konuşmalarının Graham tarafından banda alındığını fark ederek ablasının kocasını terk etmeye karar verir. Başkarak-

ter de, yine videoteyp olayıyla cinsel anlamda uyanışı sonucu kocasını bırakıp Graham'ı seçer. Bu üç üçgen ilerlemeyi sağlarken, başkarakterin yolunu izleyerek öyküye katkıda bulunur.

Konuyu başkarakterin amacına karşı kullanın

Üçgen mekaniği, filmin dramatik tırmanışını yapılandırmak için bir yöntem olduğu gibi, konu da bu tırmanışı daha çok pekiştiren ve izleyiciyi saran bir öğe niteliğiyle kullanılabilir. Burada bir melodramda konuya pek de gerek kalmadığını yinelemek isteriz, ancak bir konu kullanmak isterseniz bunun da belli biçimlerde kullanılması gerektiğini unutmayın. Genel olarak melodramlarda konu, karaktere ve onun amacına karşı kullanılır. Durum komedisi (*Sit-com*) ise bunun tam tersidir, konu karaktere yardım etmek amacıyla kullanılır. Her ne kadar temel kural bu olsa da, kimi yaratıcı senaristlerin bu kuralı değiştirdiğini de belirtmemiz gerekir. Woody Allen'ın *Crimes and Misdemeanors* adlı filmi çarpıcı bir örnektir. Melodram ve durum komedisi yapısını birleştiren Allen, bu filminde bir göz doktoru ile bir belgesel film yapımcısının öykülerini konu almıştır. Başkarakterin amacı yaşam biçimini ve kendi konumunu korumaktır. Metresi ise karısına her şeyi anlatarak bu düzeni bozar. Konu, metresin öldürülmesi biçiminde gelişir, oysa klasik melodramda konu başkarakterin tersine işlenmelidir. Bu filmde ise metresin öldürülüşü başkarakterin amacına ulaşmasını sağlar.

Belgesel film yapımcısıyla ilgili ikinci öykü, bir durum komedisi yapısındadır. Başkarakterin amacı ona hak ettiği ünü sağlayacak, etik değeri yüksek belgesel filmler yapmaktır. Evliliği yürümeyen adam, ünlü bir Hollywood TV yapımcısı olan kayınbiraderinin biyografisiyle ilgili bir belgesel film yapmak üzere bir teklif alır. Konunun ona değerli projelerini gerçekleştirecek parayı sağlayacak biçimde gelişmesi gerekir-

ken, Allen yine tür beklentilerini altüst etmiştir. Konu, başkarakteri her yönde başarısızlıklara sürükler. Etik değerleri bile Hollywood yapımcısının intiharıyla yok olup gider.

Woody Allen'ın filmini bir istisna olarak göstermek istedik. İşin gerçeği genelde tür beklentileri bu bölümde anlattığımız biçimde yerine getirilmelidir. Yani konu, karaktere ve amaçlarına karşı kullanılmalıdır. Bu kurala iki örnek vererek nasıl uygulandığını gösterelim: Paul Thomas Anderson'ın *Boogie Nights* filminde başkarakterin amacı ün kazanmak ya da daha yalın bir anlamla ailesi ve yaşadığı toplum içinde niteliklerinin fark edilmesidir. Konu, başkaraktere pornografik filmlerde rol almak gibi bir olanak yaratır, başkarakter beklediği olanağı yakaladığını düşünür. Önce yükselir ve bu tür bir meslekte başarıya ulaştığı bile söylenebilir, ancak ani bir düşüşle konu, başkarakterin yıkımı olur. Sonuçta başkarakter konunun kurbanı olmuştur.

İkinci örneğimiz Robert Redford'un *Quiz Show* adlı filmi de, konunun (yarışmadaki başarının) karakteri ve amacını nasıl ters yüz ettiğini gösterir. Yarışmacı, üst düzey aydın bir aileden bir öğretim üyesinin oğludur. Program yapımcıları yarışmacılara soruların yanıtlarını vererek reyting kazanmaktadır, ancak bu ortaya çıktığında başkarakter çok aşağılayıcı bir duruma düşer. Babasının ve kendisinin görevli olduğu üniversitede tüm kadro şaşırmıştır ve başkarakterin mesleği elinden gittiği zaman, ulaştığını sandığı amacını da yitirir. Bu film, 1950'lerde *64.000 Dolarlık Soru* adlı bir yarışmada yaşanan gerçek bir olaydan esinlenilerek yapılmıştır.

Karakterin amacı ve konu arasındaki gerilim, bir melodramı dramatik anlamda geçerli ve güçlü kılan üçgen mekaniği kadar önemli bir öğe olarak kullanılabilir.

Çözüm ya da Çözümsüzlük

Melodramlarda genellikle başkarakterin amacına ulaşması ya da ulaşamamasıyla filme bir çözüm getirilir. Çoğu melodram için çözüm öykünün son noktasıdır, ancak kimi senaristler çözümsüzlüğü –ya da açık son anlayışını- tercih etmeye başlamıştır. Spike Lee'nin *She's Gotta Have It* ve Atom Egoyan'ın *Exotica* filmleri, iki-perdelik bir yapı kullanarak çözümü 'üçüncü perde'ye bırakan filmlerdir. Doğaldır, sonu yoruma açık bırakılan filmler özellikle Avrupa'da çok daha eski yıllara dayanır. Melodramın sanatsal kullanıma örnek kimi Avrupa klasikleri arasından Frederico Fellini'nin *8 Buçuk* ve Michelangelo Antonioni'nin *L'Eclipse*, François Truffaut'nun *400 Blows* gibi filmlerini örnek verebiliriz.

Bu durumda, günümüz yazarları için öykünün çözüme doğru bir çizgi izlemesi ya da sonu açık bir film yapması gibi iki seçeneği vardır. Bu seçim, filmin kabul edilmesi açısından kimi ciddi sorunlar getirebilir. Her şeyden önce izleyici bir sonuç ve çözüme alışıktır. İzleyici bunu bekler ve bu çözüm izleyiciyi rahatlatır. Çözüme ulaşmayan filmler izleyici için rahatsız edici olabilir ve sorun yaratabilir.

Çözümsüz bir film düşünüyorsanız, diyalogların ve karakter yapılandırmalarının özellikle çok etkin ve dinamik olmasına dikkat edin. İzleyiciyi filme ne kadar bağlarsanız, daha hoşgörülü olacaklardır. Bu durumda, sonsuz bir yolculuğa çıkmayı kabullenmeye biraz daha hoşgörüyle bakabilirler.

Trajedi potansiyeli

Melodramın aşırı ucunda bir trajedi konumuna ulaşmak da olasılıklar arasındadır. Başarılı olmak için trajedi yaratmaya uğraşmak gerekmez, ancak bir tür olarak trajedi vardır. William Wyler'in *The Heiress*, George Steven'ın *A Place in the Sun*, Elia Kazan'ın *East of Eden*, Robert Rossen'in *The*

Hustler, Martin Ritt'in *Hud* filmleri trajedi konumuna ulaşmış melodramlardır. Daha çağdaş örneklerden ise Nikita Mikhalkov'un *Burnt by the Sun*, Emir Kusturica'nın *Time of the Gypsies*, Ingmar Bergman'ın *Autumn Sonata*, Mike Leigh'nin *Secrets and Lies* da aynı konumdaki filmlerdendir.

Bu örneklerin diğer melodramlardan ayrımı, öykü düzeyindedir. Başkarakterin üçgen ikilemleri öylesine çoktur ki, bunlardan hangisi başarısız olursa olsun, büyük bir kayıp duygusu yaratır. Konu da, başkarakterin kaybını daha da pekiştirir; bu kayıp onur, yaşam gibi çok önemli ve temel kayıplardır. Başkarakterin göze aldığı tehlikenin boyutu büyüdükçe öykü daha trajik bir konum kazanır.

Yapıyı öykünün gereksinimlerini karşılamak amacıyla kullanın:

Yapı, öyküye hizmet etmek için vardır, ancak son yirmi yıldır senaryo yazmakla ilgili olarak ortaya atılan görüşler bunun tersini düşünmenize sebep olmuş olabilir.

Öykünün anahtar öğesi karakterdir. Kim olduğu, doğası, ikilemi ve her şeyden önemlisi de amacıyla karakter çok önemlidir. Bunları bilinçli olarak öğrendiyseniz yapı seçenekleriniz daha netleşecektir. Melodramda anahtar katman, karakter katmanıdır. Yani arka planda kalan öyküdür. Bu katmanı iyi kullanarak öykünün başında (birinci perdede) üçgen ilişkilerini kurarsanız, yapıyı da iyi kullanmış olursunuz. Birinci perdenin başka gerekleri de olduğunu unutmamak gerekir. İzleyicinin öyküye kritik bir anda katılması birinci perdede olmalıdır ve başkarakterin yolculuğunu başlatacak katalitik olay da bu bölümde verilmelidir. (Kimi yazarlar katalitik olay için "atak noktası" deyimini kullanır; nitekim bir giriş noktasıdır ama önemli olan deyimler değil, olayın yerinde ve zamanında kullanılmasıdır.) Birinci perdenin sonunda bir dönüm noktası yaratmalısınız. Bu, öykünün açılı-

mıdır. Eğer bir konunuz varsa, bu da birinci perdede sunulur.

Konu demişken, melodramda bir konu gereği olmadığını yinelemek istiyoruz. Ancak, konunuz varsa bunu daha sonra da sunabilirsiniz. *A Place in the Sun* filminde konu ikinci perdede sunulmuştur. Kimileyin konunun daha geç sunulduğu da olur. Robert Young'ın *Dominick and Eugene* filminde konu, üçüncü perdede sunulmuştur, ancak bu o kadar geçerli değildir. İnanılır olması için çok geç bir sunumdur.

Savaşım ve yüzleşme, yani ikinci perde, ilişkilerin en çok ortaya çıktığı bölümdür. İkinci perdenin sonunda artık karakterin seçimini yapmış olması gerekir. Üçüncü perde onun bu seçimine ya da kararına doğru yaklaşmasıdır ve bu perdede konu ve arka plandaki öykü çözüme gider.

Ton olarak gerçekçilik sizin öykünüze uygun mu?

Melodram türünde ton, gerçekçi olmak zorundadır. Gerçekçilikten uzaklaşmak her ne kadar bu türün beklentilerinin dışına çıksa da, bunu seçen film yapımcıları da vardır. *My Beautiful Laundrette*'in senaristi Hanif Kureishi, gerçekçiliği ironi ile birleştirmiştir. Öyküdeki Pakistan doğumlu, ancak İngiliz vatandaşı ve homoseksüel olan gencin yaşantısında ironik bir ton yoğun bir biçimde duyumsanır. Film aynı zamanda, genel anlamda Pakistanlı halkın İngilizlerle asimile olmuş ve olamamış yanlarını da ironik bir biçimde işler. Filmin gerçekçiliği Pakistanlı gencin bir İngiliz kızıyla aşk ilişkisinde, işçi sınıfından gelen bu kızın duyarsızlığıyla çok iyi kullanılmıştır.

İroni ile gerçekçiliğin birarada yürüdüğü diğer filmlerden Clara Law'un *FloatingLife*, Hal Hartley'nin *The Simple Truth* ve Egoyan'ın *Exotica* adlı filmlerini örnek olarak gösterebiliriz.

KISA FİLM

Daha önce de belirttiğimiz gibi, melodramın çok geniş özellikleri daha çok uzun filmde belirgin bir biçimde görülür, ancak bu özelliklerin çoğuna kısa filmde de rastlarız. Ne var ki, kısa ve uzun filmde çok önemli noktalarda mekaniklerin kullanımı farklıdır. Biz de bu farklılıklar üzerinde duracağız.

FARKLILIKLAR

Bu farklılıkları açıklamanın en uygun biçimi, her birini tek tek ele alarak örneklerle kısa filmdeki kullanımını göstermek olacaktır.

Başkarakter ve Amaç

Kısa filmde amaç, uzun filme göre çok daha kısa sürede açıklanmalıdır. Kısa film için zaman çok kısıtlıdır, uzun filmde olduğu gibi ilişkilerin ayrıntılarıyla işlenmesine zaman yoktur. Başkarakterin amacının daha 'ivedi' olması, karakter çizmek için geriye fazla zaman kalmaması demektir. Dolayısıyla, seçiminizi çabuk yapmanız gerekir. İkincil ilişkilerin karakter çizimi daha da kısa ve genellikle stereotiplerle yapılmalıdır. Kısa filmde başkarakterin amacına ulaşmasına daha uzun zaman bırakılması önemlidir.

Yapı

Yapısallık açısından uzun ve kısa film arasında pek çok ayrım vardır. Başlıca ayrımın I, II ve III. Perde oranlarında görüldüğünü biliyoruz: Otuz ile altmış dakikalık filmdeki 1:2:1 orantısı kısa filme uymaz. I. Perde, kısa filmde beş dakika kadar olmalıdır. Arada bir perde olmaksızın II. ve III. perde –yazarın seçimine göre- çözüme ya da 'açık son' dediğimiz izleyicinin yorumuna bırakılan bir sona gider. Eğer yazar bir çözüm getirmeyi seçiyorsa, uzun filmde yapı I.-III. Perde biçimindedir; açık son yapısı ise I. –II. Perde biçimindedir.

Diğer ayrımlara gelince, uzun filmde I. Perde'de anahtar öğeler verilir. İzleyicinin filme katıldığı kritik an, öyküye ivme kazandıran katalitik olay ve perde sonunda konunun ilk ana noktası verilir. Kısa filmde bu üç öğe aynıdır –en azından katalitik olay ve konunun ana noktası aynıdır. Katalitik olay beşinci dakikaya kadar ortaya çıkar, bu I. Perde'nin sonudur. Bundan sonraki perdede sona (III. Perde'ye) doğru hızla ilerlemek gerekir ya da II. Perde sürecinde seçeneklerin araştırılmasına geçilir. Sonra senaryo (çözümlü ya da çözümsüz olarak) biter. İkinci perde (II ya da III perde olarak yapılandıysa da) ilk perdeye göre epeyce uzundur.

Konu

Konunun yerleştirilmesi uzun filmdeki sunuma benzer, ancak kısa bir melodram konusuz da ilerleyebilir ve etkili olabilir ve eğer konu varsa karakter ve amacı aynı biçimde kullanılır. Eğer konunuz varsa senaryoda konu egemen olacaktır. *Lady in Waiting* (Bkz. EK) gibi kısa filmlerde çok sınırlı bir konu kullanılmıştır. New York kentinin karanlığa gömülmesi bir konudan çok, konu aracıdır, ancak yine de *Lady in Waiting* filminin konusudur. Konu, senaryoda egemen olacağı için başkarakter ve amacını yoğun bir biçimde etkiler. Eğer başkaraktere engel oluşturmuyorsa, senaryo başkarakterin amacına direnç gösteremediği için zayıflar. Bu da karakterin inandırıcılığını sarsar. Melodram için bu geçerlidir.

Şimdi durum komedisi biçemine bakalım: Melodramın fotoğrafik bir terimle "pozitifi" olan durum komedisi biçeminde konu, melodramın tersine çalışır. Matthew Huffman'ın *Secret Santa* filmi örneğine bakalım : Noel zamanıdır. Yedi yaşındaki başkarakter, kendinden büyük bir çocuğun zor kullanarak onu küçük düşürmesini istememektedir. Bu başkarakterin amacıdır ve konu, onun bu amacına

ulaşmasını sağlayacaktır. Şöyle ki: O sırada Noel Baba giysisiyle altı soyguncudan biri bankadan kaçarken yaralanır. Küçük çocuk onu bulur ve gerçek Noel Baba ile karşılaştığını sanır. Onu evine götürür ve soyguncu evin bodrum katında gizlenir. Bu katalitik olaydır. İkinci Perde'de çocuk "Noel Baba" ile dost olur, büyük çocuğu korkutmasını ister. Noel Baba büyük çocuğa, 'İyi bir çocuk olmazsan, Noel'de sana armağan yok' der. Büyük çocuk buna inanır ve razı olur, böylece küçük çocuk da amacına ulaşır. (Noel Baba evin bodrum katındaki pencereden kaçarken yakalanır. Bu, konudur –daha doğrusu soygun ve sonrasının öyküsüdür - ve çocuğun amacına ulaşmasına yardım etmiştir.

Ton

Genellikle uzun filmde melodramların tonu gerçekçidir. Tonların birleştirilmesiyle yaratılan örnekler de olabilir, ancak türün özü gerçekçi olmalıdır.

Kısa filmde gerçekçilikten uzaklaşma esnekliği vardır. Karakterle amacının en kısa zamanda ortaya konması gerektiğinden ya da bunun tersi durumda konunun yoğunluğundan, melodramda öznellik ve ironiye yer verilebilir. Bu anlamda kısa film, yazara kendi sesini doğrudan senaryoya katma olanağı tanır.

ÖRNEKLER

Aşağıdaki örnekler, birer melodram olan kısa filmlerde karakter, yapı ve tonun kullanımını gösterecektir.

Karakterle İlgili Örnekler

Elke Rosthal'ın *My Name is Rabbit* filminde, genç bir kadın çocukluk günlerinden beri hiç görmediği babasını ziyarete gider. Çocukken annesinin bir araba kazasında öldüğüne tanık olmuştur. Arabayı babası kullanırken annesinin

öldüğünü çok iyi anımsamaktadır. Ziyareti pek olumlu geçmez, baba bir alkoliktir ve kızına gereksiz ve uygunsuz bir ilgi ve şefkat gösterir. Kızın işyerinden tanıdığı erkek arkadaşını cinsel yönden kıskanır. Sonuç olarak, bu ziyaret bir felakete dönüşse de kızın çocukluğunu anımsamasına yardım eder. Babasının huylarını ve annesini aşırı sahiplenen durumunu anımsar. Filmin sonuna doğru annesinin ölümünden vicdan azabı duymaya başlar. Babası yollarına çıkan bir tavşanı ezmemek için kaza yapmıştır. Kızına da her zaman "Tavşan" diye seslenmiştir.

Bu filmde başkarakter, kendisi için bir giz perdesi ardında kalmış olan babasıyla ilişki kurma amacındadır. Onunla ilişki kurabilmenin olanaksızlığını görmesine karşın bu amacı anlaşılır bir istektir ve samimi olduğunu görürüz. Babanın aşırı içkisi ve ahlaksızlığı kız için ayrı bir şok olur. Film biterken bu aile trajedisine bir tavşanın değil de, babanın yol açtığı ortaya çıkar.

Christian Taylor'un *The Lady in Waiting* filminde Miss Peach'in amacı, sonuna dek sadık bir hizmetkar olarak kalabilmektir. Hizmet ettiği ve sevdiği adam ona bir vasiyette bulunmuştur: Ölümünden sonra bir aşk mektubunu New York'taki sahibine elden teslim etmesini istemiştir. Miss Peach'in yolculuğu bir elektrik kesintisiyle yarıda kalır. Asansörde kaldığı sırada Scarlet ile karşılaşır. Zenci bir travesti olan Scarlet ile asansörden çıkıp Miss Peach'in mektubu götüreceği kadının evine birlikte giderler. Kadın evde değildir, ancak onlar içeri girip dostluklarını ilerletirler. Kent karanlığa boğulmuştur, yapabilecekleri başka bir şey yoktur. Miss Peach kendi kendisine saygı duymayı Scarlet'ten öğrenir. İki uç karakter filmdeki yegane karakterlerdir. Miss Peach filmde amacını aşar, yani mektubu sahibine iletmenin ötesinde kendini tanır ve öz saygısına kavuşur.

Yapıyla İlgili Örnekler

Christian Taylor'un *The Lady In Waiting* ve Susan Emerling'in *The Wounding* (Bkz. EK) adlı senaryolarının ikisi de I-II. Perde yapısıyla sonu açık bırakılmış örneklerdir.

Lady in Waiting filminde kritik olay (mektubun New York'a götürülmesi) ile katalitik olay ya da perdeler arası dönüm noktası aynı değildir. Filmde dönüm noktası elektrik kesintisi nedeniyle asansörün durmasıdır. II. Perde iki kadının ilişkisinin gelişmesiyle geçer. Asansörden tanımadıkları bir kadının evine gidip ertesi gün ayrılmalarına dek Scarlet'in Miss Peach'in üzerindeki etkilerine odaklanılmıştır. Öykü, karakterlerle yürür. Konu yalnızca elektrik kesilmesidir. Filmin sonu yoruma açıktır, izleyici Miss Peach'i artık kendisiyle daha barışık olduğuna yönelik umutlu bir noktada bırakır, ancak yine de uç bir karakter olmuştur.

Wounding filminde de hemen hemen aynı kalıbı görürüz. Yetişkin bir kadın olan Julie, bebeklerle oynayarak sanal bir ev yaşamı canlandırır. Filmde hemen gerçek yaşama döneriz. Julie'nin annesi evde bir parti veriyordur. I. Perde'de Julie ve annesi odak noktamızdır; anne kızıyla pek ilgili değildir. II. Perde, alt kattaki partiye odaklanmıştır –anne ve üç erkek iyice içer. Sheila (anne) baştan çıkarıcı, flört etmeyi seven bir kadındır. Adamlar farklı yaşlardadır. Julie olaylara müdahale etmeye gücü olmayan bir tanıktır. Gecenin geç saatlerinde banyoya kaçar. Annesi adamlardan en yaşlısıyla tartışmaktadır. Baştan çıkarıcı kadın saldırgan ve suçlayıcı bir tutumla içkinin etkisinde değişmiştir, adama bir el ateş eder. Üç erkek de evi terk eder. Adamların hiçbiri güvenilir kişiler değildir, hepsinin amacı cinselliğe yöneliktir. Sheila için artık yalnızca kızı vardır ve Julie bir alkolik olan annesine bakmak zorundadır. Senaryo, partinin ardından her şeyiyle batmış bir ev görüntüsüyle sona erer.

İki filmde de insan ilişkilerine odaklanılmıştır. Özellikle yetişkin başkarakterlerin yetersizliği işlenir. Her iki filmin de sonu açık bırakılmıştır. *Wounding*'de o evde yaşanan son parti olmayacağını izleyici çok iyi anlamıştır ve Julie'nin bununla nasıl baş edeceğini merak eder.

Graham Justice'in *A Children's Story* adlı filmi ise I / III. Perde yapısına güzel bir örnektir. Başkarakter altı yaşında bir kız çocuğudur. Servis arabasında okul çocukları neşeyle oyunlar oynamaktadır. Şoför, birbirlerine iç çamaşırlarını göstermemeleri gerektiğini söyleyerek yerlerine oturmaları için bağırır. Bir sonraki sahnede okul psikoloğu, şoförün çocuklarla ilişkisinin uygunsuzluğunu açıklar ve I. Perde şoförün tutuklanmasıyla biter. Başkarakter tacizden suçladır. Sonraki Perde'de soruşturma sürer ve başkarakterin daha başka "babaları" olduğu anlaşılır. Toplum, şoförün cezasını çekmesi konusunda baskı yapmaktadır. Şoförün kurtuluşu, başkarakterin ifade vermesiyle olanak bulacaktır. Psikolog, çocuğa oyunlar yaparak incelemelerini sürdürür, onun bir sırrı olduğunu ve bu sırrı açıklamaktan korktuğunu anlar. Sonunda kızı taciz eden kişinin annesinin son sevgilisi olduğu ortaya çıkar. Şoför serbest kalır ve başkarakterle eskisi gibi gerçek dostluklarını sürdürürler. Karşıt karakterin kim olduğunun ortaya çıkışı ve tutuklanması öykünün çözümüdür. Bu anlamda, uzun süren perde uzun filmdeki III. Perde'ye benzer.

Konuyla İlgili Bir Örnek

A Children's Story, aynı zamanda kısa filmde konunun kullanılışına güzel bir örnektir. Klasik anlamda melodramda konu, karaktere karşı işler. Bu filmde başkarakterin amacı taciz olayını bir aile sırrı olarak gizlemektir. Çocuk, annesinin sevgisini kaybetme korkusuyla bu sırrı gizlemeye çalışır. Konu –taciz olayının sorgulanması– başkaraktere sürekli

baskı yaparak sürer, bir yandan da okul psikoloğu çocuğu analiz etmeye çalışmaktadır. Soruşturma ve analiz sürdükçe sırrını açıklaması konusunda çocuğun üzerindeki baskı da artar.

Konulu melodramlarda olması gerektiği gibi film bir çözüme bağlanacaktır ve bunun için de I/III Perde yapısı kurulacaktır. Bu arada olaylarda inişler çıkışlar, beklenmeyen şeyler olur, şoförün tutuklanmasıyla katalitik olay ve annenin sevgilisinin gerçek suçlu olmasıyla çözüm gelir. Konunun varlığıyla, senaryoda karakterleştirme düzeyi ve senaryonun dinamizm için diyaloglara bağımlılığı da azalır. Konuyla ilerleyen melodramlarda karakterler genellikle stereotiplerdir ve dinamizm, konunun sürprizlerinden gelir.

Ton ile İlgili Örnekler

Kısa melodramlarda ton genellikle gerçekçidir. Yukarıdaki üç örneğin her biri gerçekçi nitelikleriyle sunulmuştur. Bu da tanıdık karakterlerin tanıdık ortamlarda sunulması anlamına gelir. Sonuçta başkarakterin dramatik tırmanışı beklenenin dışına çıkmaz.

Bu türden beklenen budur. Burada yinelememiz gereken bir nokta da şudur: Kısa filmde ton uzun melodramlardan daha geniş bir esnekliği içermektedir. Aşağıda vereceğimiz örnekler bunu gösterecektir. Ayanna Elliot' un *Tough* adlı filmi bir gençlik öyküsüdür. Öykü yalındır, "bir kişinin yaşamından bir gündür." Ancak bu filmde önemli bir gün alınmıştır: Bir genç kızın ilk adet gördüğü gün. Genç kız kadınlığa adım atmaktadır. Aynı zamanda da anne baba boşanmıştır ve baba, o gün kızı gezmeye çıkaracaktır. Öyküdeki olaylar şöyle gelişir. Kız anneyle kötü bir tartışmaya girer. Annenin, kadın bir sevgilisi vardır, kızının o özel gündeki kaygısıyla pek ilgilenmez. Kadına daha çok ilgi göstermektedir. Başkarakter, annesinin evinden ayrılmaya karar verir.

Baba bundan habersizdir ancak kız, baba ile buluşmaya gittiğinde bir günlük buluşmanın ötesinde onunla yaşamayı planlamaktadır. Kız, yanında bir kız arkadaşını getirmek için ısrar eder, baba da kendi kız arkadaşını getirmek için ısrar eder.

Açık olan şudur: Bu buluşma günü 'ebeveyn' günü değildir. Filmde, 'yetişkinler mi yoksa çocuklar mı daha az olgundur?' sorusu ulaşılacak amaçtır.

Başkarakterimiz olan genç kızın 'burada ana baba kim?' savını ortaya koymak için Ayanna Elliot espri ve ironiden yararlanmıştır. *Tough* filminin tutarlı tonu ironidir. Bu ton, başkarakterin ana babalık konusunda anlatmak istediğini etkili kılar. Ancak Susan Emerling'in *The Wounding* filminde aynı koşullar altında benzer bir karakterin öyküsü anlatılsa da ton bambaşkadır.

Emily Weissman'ın *Pocketful of Stones* filmi de başka bir tondur. Film, başkarakter olan genç kızın hastaneye girişiyle başlar. Kız, erkek arkadaşıyla kötü giden ilişkisi sonucu intihar denemiştir. Öykü hastanede kaldığı süreye odaklanmıştır. İyileşecek mi, iyileşemeyecek mi diye izleyici sonucu bekler. Öykünün sonunda başkarakteri daha çok içine kapanmış ve hastaneye sığınmış durumda görürüz. Ancak bu süre içinde ana amacının hastaneden kurtulmak olduğunu izleyici hisseder. Hastanedeki yetkeye (hemşireye) asi davransa da, bu gerçekçidir. Aynı zamanda hastanede tanıdığı hasta bir genç adamla ilişki kurmuştur. Bu adamın etkisi ve denetimi altında daha çok içine kapanır ve ardından saldırganlaşır. Ruh doktoruyla hastaneden çıkmak üzere konuşmalarını dinleriz, ancak kız buna ters düşen davranış bozuklukları gösterir. Öykünün sonunda genç kız başlangıçtan daha kötü bir durumdadır.

Bu filmin tonu izlenimci, giderek duyguların aşırı vurgulanmasıyla karabasana dönüşen öznel bir ruh durumudur.

Emily Weissman bunları kullanarak izleyiciyi başkarakterin yerine koyar. Filmde zaman kavramı yoktur. Yetkeli(otoriter) figürler canavarlardır, hastane bir savaş alanıdır. Weissman aşırı öznel bir tonla, izleyicinin bir çözümleme yapmasını engelleyerek onu doğrudan bu karakterin ruhsal hastalığı içine alır. Sonuç çok başarılıdır. Bu filmde beklenen tondan uzaklaşmakla çok güçlü ve yepyeni bir deneyim yaratılmıştır. İşte tonun bir kısa filmi son derece özgünleştirmesine güzel bir örnek.

Özet

Kısa film melodramlarında en önemli nokta, kısa ve uzun film arasındaki klasik benzerliklerdir: Başkarakterin savaşımının özü, başkarakterin güç öğesine karşı zayıflığı, durum ve karakterin izleyici gözünde tanıdık olabilmesi, karakterlerin hepimizin yaşadığı yaşamları yaşıyor olması ve anlatımın gerçekçi olması.

Daha önce de dediğimiz gibi, kısa ve uzun film arasındaki fark sadece süre değildir. Kısa filmdeki zaman kısıtlaması karakter tanımının çok daha hızlı yapılması anlamına gelir. Aynı zamanda da, daha az karakter ve daha az konu olmasını gerektirir. Bu sınırlı zaman içinde filmin yapısı açısından bir seçim söz konusudur: I-II. Perde yaklaşımı ya da I-III. Perde yaklaşımı gibi seçenekler vardır. Kısa film, yazara ton açısından daha esnek olanaklar tanır, kısa öykü gibi eğretileme ve şiirsellik kısa melodramlarda daha olanaklıdır. Kısa filmle ilgili çalışmalarda uzun filmle benzerlikler ve ayrımlar dikkatle göz önünde tutulmalıdır.

13

YARI BELGESEL

Yarı belgeselin içerik düzeyinde melodramla pek çok ortak yönü vardır.

Bu iki türün pek çok dramatik özellikleri, savaşım ve başkarakterin konumlandırılması ve tonu aynıdır. Ancak *biçem* açısından öykünün sunuluşunda ayrılmışlardır. Yarı belgesel, gerçeklik havası veren tek biçemdir. Bu biçem melodramda da görülür, ancak yarı belgeselde olduğu kadar temel bir özellik değildir.

Yarı belgesel, araçlarını belgesele dayandırır. Robert Flaherty'nin *Nanook of the North (Kuzeyli Nanook)* ve *Man of Aran (Aran'lı Adam)* filmlerindeki gerçeklik/doğruluk izlenimi, kimi kültürlerin ivedilikle modern kent yaşamına geçişini anlatır. Bu belgesel filmler, o kültürleri koruyan romantik yanlarına karşın, modern yaşamın bir sonucu olarak böylesine kaçınılmaz bir süreci, istenmeyen bir bakış açısını da ortaya koyar. İşte bu iki öğe –daha açık bir anlatımla gerçeklik ve bu gerçeklikle ilgili toplumsal ya da siyasal bir bakış açısı getirmek- belgesel filmi doğrudan yarı belgesele bağlayan öğelerdir.

Belgesel filmler, eğlence amacından çok, eğitici ve propoganda amaçlı filmlerdir. İster Vertov'un *Man with a Movie Camera (Kameralı Adam)* filmi gibi anarşist olsun, ister Leni Riefenstahl'ın *Triumph of the Will* filmi gibi faşist olsun, bu özellikleriyle de doğrudan yarı belgeselle bir benzerlikleri ve bir bağları vardır.

1950'lerde "dolaysız sinema"yla biçem önem kazanmıştır. Lindsay Anderson'un *Everyday Except Christmas* ve Karel Reisz ile Tony Richardson'ın *Momma Don't Allow* filmleri bu türün örnekleridir.

"Sinema Gerçek" ile (Cinema verité) 1960'larda belgesel

filmde patlama gerçekleşmiştir. Leacock, Pennebaker, Maysles Kardeşler biçemi vurgulayan yapımcılardır. Ancak gerçeklik, eğitim ve siyasal amaçlar biçeme hiçbir zaman feda edilmemiştir. Bu arada, biçem uzun filme de sıçramıştır: Haskell Wexler'ın *Medium Cool* ve Michael Ritchie'nin *The Candidate* filmleri ile en uç örnekleriyle son "Dogma 95" filmlerinden özellikle Lars Von Trier'in *Breaking the Waves (Dalgaları Aşmak)* ve Vinterberg'in *The Celebration* adlı filmlerini bu kategoride sayabiliriz. Yine de bu yapıtların hiçbirinde belgesel filmin temel amaçlarından sapma olmamıştır: İzleyiciyle gerçek bir deneyimi paylaşmaktan ve eğlendirmekten çok eğitmeyi amaçlamak her zaman ön planda yer almıştır. Yarı belgesel, yazar ya da yönetmenin izleyiciye aktarmayı önemli ya da gerekli bulduğu ve paylaşmak istediği bir konuda biçem bilincini dramatik ilkelerle bağdaştıran bir türdür.

TÜRÜN GENEL ÖZELLİKLERİ

Gerçekliğin Önemi

Yarı belgeselin özü gerçeklik duygusudur. İster gerçek kişi, gerçek yer ya da gerçek bir tarihi olaya odaklansın, yarı belgesel bu duyguyu yaratmak zorundadır: Gerçek kişilerin gerçek bir yerde ve gerçek bir zamanda başına gelen bir olay yaratılır. Bu da biçemin dramatik öğelerle aynı gerçekliğe dönük olması anlamındadır.

Zaman, gerçeklik duygusunu destekleyecek biçimde ayrıntılar, modalar, töre ve geleneklerle belirtilmelidir. Ancak yalnızca ünlü ve soylu kişileri konu almak gerekmez. Bu sınıftan insanlar filmlerde ne denli çok işlenmişse de, zengin ya da yoksul, ünlü ya da ünsüz ayrımı yapmaksızın dramatik öğelerle öykünün yer ve zaman antropolojisine odaklanması gerekir. John Madden'in *Mrs. Brown*, Michael Winterbottom'ın *Jude* adlı filmleri 19. yüzyıl Victoria İngil-

tere'sini yansıtır. Bu filmlerin birinde kral ailesi, öbüründe ise aydın bir emekçi konu alınmışsa da yer ve zaman, karakterlerden daha çok işlenmiştir.

Zaman ve Uzamın Karaktere Karşı Üstünlüğü

Melodramda karakter ve amacı, zaman ve uzamdan daha önemlidir. Bunun nedeni, melodramın psikoloji, davranış ve kişinin iç dünyasıyla ilgili sorunları temel almasına bağlıdır. Bir anlamda başkarakterin dramatik tırmanışı bir iç yolculuk biçimindedir. Dolayısıyla zaman ve uzam gibi dış etkenler karakterin iç dinamiğine oranla ikincil kalır. Daha önce sözünü ettiğimiz Mike Van Diem'in *Character* adlı filmi buna güzel bir örnektir. Başkarakterin aile yaşantısı, hırslan ve 20'li yılların Rotterdam kentini aşmak konu edilmişti. Rotterdam'ın o yıllardaki yoksulluğunu, işçi sınıfının huzursuzluklarını filmde hissederiz, ancak bunların hiçbiri karakterin iç yolculuğunun önüne geçmez. Yarı-belgeselde durum bunun tersidir. Zaman ve uzam karakterin önündedir, yarı-belgeselin özüdür. Ken Loach'un *Wednesday's Child* adlı filminde 60'lı yılların Londra'sında bir aile dramı ele alınmışsa da, genelde ortam temel alınmıştır. Michael Richie'nin *Downhill Race* filmi de aynı biçimde, tek bir karakterden ziyade 70'lerdeki uluslararası spordaki rekabeti anlatır. Bunun nedeni, yazar/yönetmenin amacıyla ilgilidir ve bu bölümde aşağıda bu konuya döneceğiz.

Başkarakterin Savaşımı

Melodramda başkarakterin savaşımı öyküde egemendir. Yarı-belgeselde ise başkarakterin savaşımı öykünün amacına göre ikincildir. Ayrıca yazarın sesi öykü öğelerini kapsar, dramatik amaçlardan ziyade siyasal amaç öne çıkar. Belgesel filmde de dramatik kaygılar ikincildir. Karel Reisz'in *Saturday*

Night and Sunday Morning adlı filminde karakterin yazgısından çok uygunluğu ön plandadır. Tony Richardson'un *The Loneliness of the Long Distance Runner* filminde benzer bir yaklaşım görürüz. Bruno Nuytten'in *Camille Claudel* filminde erkek şövenizmi altında kadının baskı görmesi düşüncesi Camille'in portresinin önüne geçer. Zaman ve uzam -Paris'te dönüm noktası ve sanat dünyası- Camille ile Rodin'in ilişkisinden daha ağırlıklıdır.

Konu

Melodramda konu (eğer varsa), başkaraktere ve onun amacına karşı bir engel oluşturacak güçtedir. Peki yarı-belgeselde karakterle amacı ikincil derecedeyse, konu nasıl kullanılır? Peter Watkin'in *Culloden* adlı filminde, İngiltere topraklarındaki son savaş konu edilmiştir ve öyküye egemen olan savaştır. Her iki safta pek çok karakter olsa da, hiçbiri öyküde ön plana çıkmaz. Dahası, tek bir başkarakter yoktur. Olayın süreci -yani konu- öyküde egemendir.

Watkin karakterlerden birini konu olarak almış olsa da, filmin dinamizmi ve ağırlık noktası değişmez. Edvard Munch'un yaşamını anlatan filmde, başkarakter sanatçı olarak amaçlarının peşinde koşan bir kişi olarak alınmışsa da konu, Alman sanat eleştirmenlerinin tutuculuğu nedeniyle karakterin önceki yıllarda başarısızlığa sürüklenişidir. Dönemin diğer ressam ve yazarlarıyla da koşut konumda, karakterin meslek yaşamı konu olarak baskındır. Burada da konu, Munch'un sanatında yansıtılan iç yolculuğundan daha çok öne çıkar.

Biçemleriyle yarı-belgeseli andıran filmler vardır: Von Trier'in *Breaking the Waves* ve Vinterberg'in *The Celebration* adlı filmlerinin her biri öykü açısından melodramla yarı-belgeseli birleştiren örneklerdir. Karakterlerin melodramda olduğu gibi bir iç yolculuğu vardır, ancak ya-

zar/yönetmen yarı-belgeseldeki gibi biçemi, izleyiciyi "eğitmek" ya da görüşlerini aktarmak için kullanmıştır. Bunlar istisna öykülerdir. Genellikle, yarı-belgeselde başkarakter ve amacını ikinci planda tutar.

Yarı-belgeselde Günlük Sorunların Yeri

Melodramda olduğu gibi yarı-belgesel de günlük olaylara uyarlanabilir. Biçem olarak, izleyiciyi öykünün çözülüşü içine alabilmede televizyonun gücüyle donanmıştır. Böyle bir konumda, *Death of a Princess* gibi güçlü filmler vardır. Ken Loach'un *Poor Cow* adlı filminden *Riff Raff* adlı filmine dek çoğu yapıtı da bu gücü içermektedir. Yarı-belgesel de geçmişin ünlü kişileri ve önemli olaylarına yer verir. Steven Spielberg'in *Saving Private Ryan (Er Ryan'ı Kurtarmak)* adlı filminde savaş sahnesinin açılışında tümüyle bir yarı-belgesel tekniği kullanılmıştır. Spielberg bunu yalnızca Normandiya kıyılarına yapılan çıkartmanın tarihi bir olay olarak anılması için değil, hepimizin o kıyıların varlığını hissetmesi için yapmıştır.

Peter Watkins de Edvard Munch ve Culloden savaşını anlatan filminde yarı-belgesel formunu kullanmıştır. Bir ressamın yaşamı ya da bir savaşın anlatımı için farklı biçemler de kullanılabilir: Ed Zwick'in *Glory* adlı iç savaşı konu alan filminde savaş daha ritüel konumda anlatılmıştır. Vincent Minelli'nin, Van Gogh'un yaşamını konu alan *Lust for Life* adlı filmi Zwick'in filmi kadar romantiktir. Bu filmler yarı-belgesel değildir, ancak biyografi ve savaş filmleri olarak son derece etkili örneklerdir.Yarı-belgesel, izleyicisinde özel bir etki yaratan farklı bir türdür. Geçmişle ya da günümüzle ilgili olaylarda "güncel" bir anlatım vardır ve bunun izleyici üzerindeki etkisi de çok özgündür.

Yazarın Sesi

Yarı-belgeselin bir tanımı da, belirgin bir biçemi olan melodram şeklinde yapılabilir, ancak yarı-belgeselin tüm özelliklerini bu genel tanımla dile getiremeyiz. Bir diğer tanım, yazarın görüşünü güçlü bir biçimde aktaracak etkin bir biçem tanımı olabilir. Kısaca, yarı-belgeselin yazar tarafından "bu öykü melodramdan daha önceliklidir" iletisinin verilmesini gerektirir; yazarın söyleyecek/paylaşacak önemli bir iletisi vardır ve izleyicinin bu iletiye kulak vermesi, iyi izlemesi ve bundan etkilenmesi gerekir.

Bu anlamda Ken Loach'un sinema-gerçek biçemi içinde *Land and Freedom* gibi bir film için yarı-belgesel yaklaşımını seçmesi, izleyiciye İspanyol iç savaşında izleyicinin kendisini Cumhuriyetçiler'in tarafında hissetmesi amacını taşır. Biçem, savaş sahnelerinin canlılığıyla içinde yaşadığımızı hissettirirken, yarı-belgesel formu da Loach'un anlatımsal seçenekleri üzerinde etkisini gösterir. Filmde en az üç sahnede, temel dogma üzerine uzun tartışmalar yer alır. Bunlardan biri toprak üzerinde haklar konusunda Sovyet Komünist partisiyle Joseph Stalin'in Cumhuriyetçiler tarafındaki rolü ve askeri düzenin ideolojik yanını vurgulayan gerçek devrimciler ile resmi hükümetin bu kuruma karşı tutumu konusunda uzun tartışmalar saygı çerçevesinde ve ciddiyetle sunulmuş ve o anda oluyormuş duygusu vermiştir. Dramatik açıdan yönetmenin bu seçimleriyle film, "duygusal" olarak çok eğiticidir. *The Sun Also Rises* ve *For Whom the Bell Tolls* gibi melodram örneklerinde de aynı yaklaşım vardır. Daha etkin bir ses duyurma amacını taşıyan yazar/yönetmen, yarı-belgesel türünü seçer. Bu türdeki biçem, filme "önemlidir" damgasını vurur.

ÖRGE (MOTİF) – ÖRNEKLER

Melodramlarda olduğu gibi, yarı-belgeselde de türün anlatım biçimini anlayabilmemiz için örnekleri incelemek yarar sağlayacaktır. Aşağıda vereceğimiz üç örnek, yarı-belgeselin alt kategorilerini kapsar: Peter Watkin'in *Edward Munch* (1976) adlı filmi karakter ve kişilik, aynı yönetmenin *Culloden* (1964) filmi olay ve Ken Loach'un *Land and Freedom* (1996) adlı filmi siyasal portre kategorilerini gösterir:

Edward Munch

Başkarakter ve Amacı

Başkarakter Edward Munch, bir ressam olmayı istemektedir. Bugünün Oslo kenti olan 19. yüzyılın Christiana kentinde, iç savaşın içinden bir çıkış yolu arayan genç adamın yaşadığı toplum son derece tutucudur; Edvard'ın resimleri ise tutuculuktan çok uzaktır. Resimlerini kabul ettirme çabası toplum kadar sanat eleştirmenleri tarafından da yanlış anlaşılmaktadır. Her sergi açtığında başarısızlığa uğrar ve o yıllarda Bohem bir kent sayılan Berlin'de de aynı yazgıyla karşılaşır. Filmin öyküsü Edvard Munch'un kırk yaşına kadar olan yaşam öyküsüdür.

Karşıt Karakter (Antagonist)

Bu filmde karşıt karakter Christiana'nın tutucu toplumu ve Norveç ile Almanya'daki sanat eleştirmenleridir. Bir noktaya kadar Munch, kendisinin karşıt karakteridir. Kız kardeşinin ölümü üzerine genç yaşında ağır bir darbe yiyen genç adam, yaşamı sürekli olarak kişisel kayıplarla ya da en azından düş kırıklıklarıyla görür. Resimleri de bu acının bir anlatımı olduğundan, güzellikten çok anlaşılması güç bir karanlık dünyayı yansıtır ve resme umut ve idealizmin bir anlatımı olarak bakan toplumla çatışır. Onların istediği, resimde umutsuzluğu görmek değildir.

Katalitik Olay

Watkins sürekli olarak Munch'un yaşamındaki kritik bir olaya dönüş yapar: Çocuk yaşta ölen kızkardeşinin anısı, oykü dengesi içinde yinelenir.

Dramatik Tırmanış

Dramatik çember Munch'un sanat yaşamında yirmi yılı kapsar, daha derinlerde aynı dönem içinde genç ressamın aşk ilişkilerindeki başarısızlığı vardır.

Çözüm

Munch kendini anlatmak için çok çeşitli yollar dener, aşırı bir verimlilik sonunda Almanya'da kabul görür. Daha sonra izlenimcilik olarak anılacak olan akımın öncülerinden sayılan bir noktaya gelir. Ancak kişisel yaşamında ruhsal bunalıma girmiştir. Bu kez de erkek kardeşinin intiharı onun bu kırılganlığında yankılanır.

Anlatım Biçemi

Anlatımda hem bir konu (Munch'un ressam olarak ilerleyişi) hem de bir alt öykü (özel ilişkilerinde başarısızlığı) gelişir.

Anlatım Biçimi

Ressamı kırk yaşına dek ele alan fimde zaman, dramatik açıdan bir etmen değildir.

Ton

Ton, öngörülebileceği gibi, gerçekçidir. Watkins filmde hem anlatıcı hem de psikolojik açıdan gözlemci niteliğiyle yer alır. Zaman zaman gerçek yaşamı kullanarak zaman zaman kendi katkılarıyla bir ressamın iç savaşımını açıklamaya çalışır. Karakterini fazla romantik bir biçimde sunmaz, ancak iç ve dış dünyasını birleştirerek Munch'un iç dünyasını araştıran bir kişi olarak koyar. Öyküye bir anlatıcı yerleştirerek

Watkins, öyküye kendi görüşlerini daha dolaysız bir konumda katabilmiştir.

Culloden

Başkarakter ve Amacı

Öykü, başkarakter olmaksızın ilerler. İskoç ve İngiliz askerler vardır, her iki orduda da liderlik vurgulanır, ancak başkarakter düzeyinde tek bir kişi öne çıkmaz. Eğer başkarakter olabilecek biri varsa, anlatıcıyı böyle bir yere koyabiliriz. Gerçekte anlatıcı bir gazetecidir. Yenilen ve kazanan taraftaki askerlerle sürekli röportajlar yaparak savaşı ve savaş sonrasını anlatmaya ve bir yandan da anlamaya çalışmaktadır. Bu konumuyla, İngiltere topraklarında yaşanan son savaşın öyküsünü belgeleme amacını taşıdığını söyleyebiliriz. Burada anlatıcı yine Watkins'dir. Yarı-belgesel biçimini kulanarak kendisini ve sesini öyküye giriş öğesi niteliğiyle kullanmıştır ki, bu da başkarakterin rolüdür.

Karşıt Karakter (Antagonist)

Burada karşıt karakter, kuşkusuz kumandan düzeyinde İngiliz Prensi William ve İngiliz erlerine dek uzanan imparatorluk tarafıdır. Acımasız bir biçimde İskoç kanı dökmeye ant içmiş taraf olarak sunulur; öte yandan İskoç asilerinin lideri Prens Charles içkiye düşkünlüğü ve adamlarına kayıtsızlığıyla eleştirilen taraftadır. Prens Charles bir birlik sağlayamamıştır ve yetersiz silahlarla Culloden'de İngilizlerle çarpışan asilerin yetersiz lideridir.

Katalitik Olay

Film, tümüyle savaşa neden olan olaylarla başlayıp savaşı ve savaş sonrasını konu aldığından, katalitik olayın savaşı başlatan İskoç ayaklanması olması gerekirdi. Bunun Prens Charles'ın Fransa'dan İngiltere'ye gelişine ya da İngiltere'de oluşan siyasal koalisyona dayandığı düşünülebilir. Sonuçta,

katalitik olay, çok farklı bir durumda filmin öncesinde olup bitmiştir.

Dramatik Tırmanış

Film savaşın ta kendisidir. Başlangıcı savaşın kendisi ve sonrasını anlatsa da, öz olarak ayrıntılarıyla savaşta yaşananlara ve savaş sonrasına odaklanmıştır.

Çözüm

Savaş İngilizler'in kesin zaferiyle biter. Savaş sonrasında, savaş alanında bulunan yaralı İskoçlar idam edilir, yaralı olmayanlar esir alınarak İngiltere ya da Avusturalya'ya idam edilmek üzere gönderilir.

Anlatım Biçemi

Film tümüyle konudur. Bir savaşın başlama nedenlerinden savaşın kendisini ve sonrasını izleyebiliriz. Öne çıkan karakterler yoktur, karakterler arasında ilişkiler gelişmez. Tüm karakterler savaştaki rolleriyle bize sunulur, başarıları ya da yazgıları anlatıcı aracılığıyla bize bildirilir.

Anlatım Biçimi

Savaşla ilgili bir film olduğu için, *Culloden*'de zaman önemlidir. İngiliz kuvvetlerinin savaşı nasıl kısa bir zamanda kesin başarıyla sonuçlandırdığını gösterir. Ayrıca isyancıların nasıl acımasızca cezalandırıldıkları da gösterilir.

Ton

Savaş sinema-gerçek biçeminde sunulmuştur. Toplumsal, ekonomik yaşamın ayrıntıları, asker ve silah gücünün tanıtımı, yapılan röportajlarla aktarılır. Sunum son derece gerçekçidir. Anlatıcı, senarist-yönetmen tamamen İskoçlar'ın yanındadır, dolayısıyla İngiltere'nin liderliğini ve askeri anlayışını konusunda en katı biçimiyle sunar. İngiltere topraklarındaki bu son savaş bir kültürün yok edildiğini iddia et-

mektedir. Bu kültürden geriye kalan insanlar İmparatorluğun uzak köşelerinde yitip gitmiştir. Anlatım tonu, kaybetme duygusunu izleyiciye hissettirmektir. Watkins bize *Culloden* filmiyle bu kaybı hissettirmek istemiştir.

Land and Freedom

Başkarakter ve Amacı

Başkarakter, Liverpoollu bir işçi (ve komünist görüşlü) bir gençtir. Amacı, inançları ve ilkeleriyle yaşamaktır. Sonuçta, İspanya iç savaşında Cumhuriyetçilerin yanında savaşan milislere katılır.

Karşıt Karakter (Antagonist)

Yüzeysel olarak karşıt karakter General Franco'nun nasyonalist güçleri gibi görünse de film, temel olarak iç savaş ve sonuçlarıyla ilgili değildir. Daha çok İspanya'daki idealizme karşı edimsel(pragmatik) görüşün çatışmasını konu alır. Dolayısıyla, başkarakterimizin "sinizm" olarak gördüğü edimsel taraf, gerçek anlamda karşıt karakteri simgeler. Yani Stalin ile birlikte komünizm ve faşizm, Franco'dan daha güçlü birer karşıt karakterdir.

Katalitik Olay

Başkarakterin Cumhuriyetçiler tarafında İspanya iç savaşına gidişidir.

Dramatik Tımanış

Başkarakterin inandığı davada uğradığı düş kırıklığına doğru yolculuğu, filmin dramatik tırmanışını oluşturur. Film, bir milis ordusunda demokratik bir anlayışla, ilkeli ve cesur askerlerin yoldaşlık gösterisiyle başlar. Dövüşte başarılıdırlar, ancak Moskova'dan gelen emirlerle birlikler parçalanmaya başlar. Burada merkezi bir güce uyma zorunluluğu vardır ve emirlerin Moskova'dan geldiği ima edilir. Birlikler içindeki bu çökme ve dağılma sonunda kimi askerker milis gruplarından

ayrılarak orduya katılır. Son çatışmada eski bir milis üyesinin kumandasındaki Cumhuriyetçi ordulara, milislerin silahlarını bırakıp teslim olmaları emri gelir. Liderleri yargılanacaktır. Bu çatışma bir genç milis kızın ölmesiyle son bulur. Başkarakter, en başta savaşa katılmak için inandığı davayı temsil edenler tarafından yakalanmıştır. Burada Franco'nun iç savaşı kazanmadığı, ancak Cumhuriyerçiler'in görüşleri iletilmiştir. Artık ilkelerinden vazgeçmiş bir kesim olarak kaybedenler Cumhuriyetçilerdir.

Çözüm

Başkarakter, sevgilisi olan milis genç kızı yitirmiştir. Onu toprağa vererek ülkesi İngiltere'ye döner.

Anlatım Biçemi

Konusu ve arka planda bir öyküsü olan bu filmde yüzeysel olarak İspanya iç savaşında Cumhutiyetçilerin tarafında savaşan bir askerin yaşadıkları konu edilir; gizli öykü ise başkarakterin katıldığı milis grup içindeki bir genç kızla yaşadığı aşk ilişkisidir. Gerçekte bir fahişe olan kız, ideolojisinde çok tutkuludur. Milis güçler ve İspanya toplumu için eşitlikçi görüşe inanan aşırı bir idealistir. Başkarakter ise bir komünisttir. Partisi milislerin orduya katılmasını emrettiğinde buna boyun eğerek kıza ihanet eder. Barselona'da orduda savaşırken büyük bir düş kırıklığına uğrar, bunun sonunda yeniden milislere katılarak sevgilisine döner. Eski bir milisin kumandasındaki Cumhuriyetçiler tarafından sevgilisinin öldürülmesi üzerine düş kırıklığı da son noktasına varır. Artık ülkesine geri dönmekten başka yapacağı hiçbir şey kalmamıştır.

Öykü, modern bir zamanla çerçevelenmiştir. Filmin başında başkarakterin kalp krizi geçirerek öldüğünü görürüz. Öykü, torunlarının mektuplarını okumasıyla çözülür ve cenazesiyle biter. Torunlarından biri, dedesinin sevgilisinin cena-

zesinden sakladığı bir parça toprağın sarılı bulunduğu kırmızı bir bandanayı açarak toprağı mezarına serper. Böylece geçmişinden anılarla gömülür.

Ton

Filmin tonu gerçekçidir. Asker ve halk arasında milislerin kendi içinde ya da Cumhuriyetçilerle tartışmaları bu filmde ideolojinin önemli olduğunu vurgular. İnsanlar ve yazgıları değil, siyasal düşünceler ve kurumlar yaşamı değiştirebilir. Dramatik ilkelerin üstünde bu ideolojiye saygı, Loach'un kendi görüşlerini yansıtır. Bu anlamda ayrıntılar, biçem ve dramatik seçimler *Land and Freedom* filmini bir yarı-belgesel kategorisine sokar.

SENARYO YAZMA ARAÇLARI

Bir yarı-belgesel öyküsünü biçimlendirecek yazma araçları nelerdir? Bu araçların melodramda kullanılan araçlardan ayrımı nedir? Şimdi bu araçları inceleyeceğiz.

Bir Yarı-belgesel Yaklaşımından Yararlanacak Öykü Türü Nedir?

Her öykü gerçekçiliği vurgulayan bir biçem içinde sunulabilir, ancak aslında her öykü buna uygun değildir. Bu konuda kendi kendinize soracağınız ilk soru, öykünüzdeki amacınızın ne olduğudur. Amacınız eğlence değil de siyasal konularda bilgi vermek mi? İkinci soru, dramatize etmek istediğiniz kişi ya da olayın önemidir. Bu kişi ya da olayla günümüz izleyicisi arasında nasıl bir ilgi kurulabilir? Son olarak da, bu öykünüzü izleyiciyle paylaşmanın gereği ve önemidir. Bu öykü onların yaşamlarını nasıl etkileyecek ve değiştirecektir? Bu öykü sizi nasıl etkilemiş ya da değiştirmiştir? Bu sorularınızın çoğuna vereceğiniz yanıtlar olumluysa öykünüz için yarı-belgesel yaklaşımı yararlı olacaktır.

Karakter ve Amacının Kullanımı

Bir yarı-belgesel başkarakter yaratılmaksızın da ilerleyebilir ve yalnızca bir olayı anlatır. Ancak çoğunlukla bir başkarakter ve amacı vardır. Melodramla yarı-belgesel arasındaki ayrım, temelinde bakış açısıdır ya da öyküye giriş noktası olarak yapılan seçimdir. Bu, yazar/yönetmenin bakış açısıdır ve başkarakterle aynı olmayabilir. Başkarakter ve amacı, yalnızca yazar/yönetmenin kendi görüşünü anlatması için araçtır. *Land and Freedom* filminde Loach, idealizmle ilgili görüşlerini ortaya koymuş ve politikaların idealizmi nasıl yok edebileceğini anlatmak istemiştir. Başkarakter bu anlamda düş kırıklığına uğrayarak Loach'un bu görüşü bize anlatmak için kullandığı bir aracıdır. *Edvard Munch* filminde sanatsal bir çıkış yapan adamın toplumla uyumsuzluğudur. Munch yapıtları nedeniyle aşağılanan, hatta nefret edilen yaratıcı bir sanatçıdır. Bu filmde Watkins'in sanatla ilgili görüşleri önemlidir, Munch'un kişiliği değil. Her iki filmde de, yazar/yönetmenin görüşü başkarakterden ayrıdır, yalnızca o görüşün iletilmesinde araç olarak kullanılmıştır.

Yarı-belgesel ile Belgesel Film Arasındaki Yakınlık

Yarı-belgesel, dramatik olarak melodramdan çok belgesel filme benzer bir biçimde düzenlenir. Melodram Üç Perde yapısına göre düzenlenir, bir karakteri belli bir biçimde işler, konusu olabilir ya da olmayabilir, çözümü olabilir ya da olmayabilir.

Belgesel film ise bir 'dava' ortaya koyar. Bir fikir üzerine tartışmalar getirilir ve bu fikir, tartışmaların bir sonucu olarak doğrulanır.

Belgesel filmin özünde kanıtlanmış bir dava olduğu için çözümü olması gerekir. Bu, ister bir kişi, ister bir olayla ilgili olabilir. Yarı-belgesel de bir kişi ya da olay konusunda ya-

zar/yönetmenin görüşlerinin davası biçimindedir. Yazar/yönetmen, öyküsünü bu dava yapısı çerçevesinde düzenler. Eğer film bir kişiyle ilgiliyse, yazar/yönetmenin davasında bu kişi ve amacı bir araç olarak kullanılır. Eğer film bir olay üzerine odaklandırılıyorsa, yine bu olay yazar/yönetmenin kendi davasına araç olarak kulanılır. Sonuçta, yarı-belgesel melodramdan çok belgesel biçimini izler.

Konu, Karakter ve Amacının Kullanıldığı Biçimde Bir Araç Olarak Kullanılır

Melodramda konu, karakter ve amacına 'karşı' kullanılırken, yarı-belgeselde sunulan fikir ya da bakış açısı yazar/yönetmenin olduğu için bu türde yazar/yönetmen rolü egemendir. Yazar/yönetmen bir bakıma karakter ve amacının rolünü üstlendiği gibi konu da aynı anlayışla yazar/yönetmenin iletisine bir aracı niteliğiyle kulanılır. Yarı-belgeselde yazar/yönetmenin görüşünün egemen oluşu, konu içinde kaynaşır, bu görüş ya da 'dava'nın ortaya konulmasına hizmet eder. *Culloden* filminde Watkins'in emperyalist İngiltere'ye karşı İskoç davasını ve 18. yüzyıl İskoçyası'nın ulus olarak ayaklanmasını savunan bir görüşü vardır. Filmi izlediğimizde bu güçlü iletiyi algılarız.

Öyküye Uygun Yapının Seçilmesi

Örnek aldığımız bazı yarı-belgesellerde 'anlatıcı' kullanılmıştır. Gerçekte bu zorunlu değildir, ancak belgesel filmin bir aracı niteliğiyle yarı-belgeselde de sık uygulanır. *Culloden*'de görüldüğü gibi bir gazetecinin aracılığıyla röportajlarla olay anlatılabilir ya da *Land and Freedom*'da görüldüğü gibi başkarakterin mektuplarıyla öykü belgelenebilir.

Röportaj ya da günlük, öz olan tarihsel malzemeye bir giriş noktasıdır. Anlatıcının varlığı, izleyicinin başka koşullarda

anlayabilmesi güç sayılan kimi bilgilerin aktarılmasına yararlıdır ve anlatıcı, öykünün yapılandırılmasında yararlı bir araçtır.

Bu, bir tiyatro yazarının yaklaşımından farklıdır. Örneğin *Çanakkale Savaşı*'nda David Williamson'ın olayları işleyişi son derece dramatiktir ve bu filmde öyküye iki önemli karakter aracılığıyla gireriz. Yarı-belgeselde gördüğümüz anlatıcı yaklaşımından farklıdır.

Yarı-belgesel yapılandırmasında ikinci aşama, karakter ya da konuyla ilerleyen bir yaklaşıma karar vermektir. Bunlardan birini seçtikten sonra belgesel filme yakınlığı nedeniyle öyküye bir çözüm getirilmesi gerekir. Bu açıdan melodramla yarı-belgesel arasında bir fark vardır: Melodramda filmin açık sonla bitirilmesi olanaklıdır.

Yarı-belgeselde Ton Gerçekçi Olmak Zorunda mıdır?

Yarı-belgesel, biçem olarak melodramdan daha çok gerçekçiliği gerektirir. Dolayısıyla, gerçekçilik bir yarı-belgeselde temeldir. Bu gerçekçilik anlatımın bir parçasıdır, *Culloden*'de bir gazetecinin anlatımı gibi. Kamera, ışık, röportaj teknikleri gibi bu mesleğin biçeme de uyması gerekir.

Burada tek istisna anlatıcıdan güldürü türünde yararlanılmasıdır. Durum komedisi türü, melodramın güldürü türü olduğu gibi, karma belgesel de yarı-belgeselin güldürü türüdür. Aynı biçimde gazetecilik tekniğinin kullanılabileceği bu türde, yaklaşım ciddi değil, komiktir. Rob Reiner'in *This Is Spinal Tap* ve Christopher Guest'in *Waiting for Guffman* filmleri karma-belgesele iki örnektir. Yazar/yönetmenin sözde ciddi niyetinden bir güldürü ortaya çıkar. Bir başka deyişle, yazar/yönetmenin bakış açısında güldürü biçemi yer alır. Bunun dışında yarı-belgesel, gerçekçiliğin dışına kesinlikle çıkmaz.

KISA FİLM

Yarı-belgeselin uzun filmde uygulanışını gördükten sonra,şimdi kısa filmde konu ve biçem dengesinin nasıl olması gerektiğini inceleyeceğiz. Başkarakter ve amacı, konu ve ton yazarın sesini destekleyici bir biçimde mi kullanılır? Kısa yarı-belgesel, tonda ne dereceye dek bir değişikliği kabul edebilir?

Kısa Filmde Biçem

Kısa filmde bir belgesel izliyor olmak, uzun filmdekinden çok daha kritik bir önem taşır. Dolayısıyla habercilik/gazetecilik tekniklerinin kullanılması, kamera biçeminden canlı anlatıma geçiş, çok önemlidir. İzlenen şeye "kulak misafiri" olmak duygusunu yaratan samimi ve tarafsız bir anlatımda bile yazı ve biçeme yönelik bilgi olmalıdır. Olayın "kendiliğinden" oluşu hemen gerçek ve ciddi bir hava verir ve yazar/yönetmen bunun üzerine öyküsünü kurar. O sırada kavranan şey, gerçek olan bir şeyin kavranması gibi değildir. İşte yarı-belgeselin öz biçemi ve başarısında öz rolü oynayan da budur.

Başkarakter ve Amacı

Uzun filmde olduğu gibi, başkarakter ve amacı, yazar/yönetmenin görüşlerini aktardığı araçlardır. Karakter çok canlı ve önemli de olsa, anlatımda yazar/yönetmenin sesine daha çok yer verilmelidir. Bu konuya 'yapı' başlığı altında daha ayrıntılı biçimde yeniden döneceğiz.

Konunun Önemi

Başkarakter gibi konu da canlı ve etkili, giderek anlatımın odak noktası olabilir. Ancak yazar/yönetmenin sesi daha çok ağırlık taşımalıdır. Konu da başkarakter gibi yazar/yönetmenin sesine göre ikincil kalmalıdır.

Yapı

Her ne kadar karakter ya da konu üzerinde ilerlese de, yarı-belgeselin bunu dengeleyecek ağırlığını gerçekte biçimlendiren öğe yazar/yönetmenin sesidir. Nasıl bir fikir izleniyorsa bu görüş, anlatımı biçimlendirecektir. Belgesel film gibi anlatım, 'dava'nın kanıtlanması konumunda biçimlendirilir. Karakterler ve konu bunun için birer araçtır; anlatım sahne içi ya da sahne dışı olsa da sunum, öz biçimi verir.

Yazar/yönetmenin sesi işte burada yer alır.

Ton

Ton, eşduyumsal (empatik) biçimde gerçekçi olmalıdır: Olabildiğince çok ayrıntıyla gerçeğin güçlendirilmesi gerekir. Bu, kamera biçemiyle ya da izleyiciye doğrudan verilen canlı anlatım biçiminde olabilir. Tek istisna yine güldürü türü, karma belgesel türüdür: Daha açık bir anlatımla, izleyici temel alınan şeyin gerçeğin kendisi olduğunu giderek anlayana dek gerçek gizli kalır.

Karakter Üzerine Örnekler

Matt Mailer'in *The Money Shot* adlı filmi bir film projesini konu alır. Film yapımcısı başkarakterdir ve başı belada iki sokak serserisini izlemektedir. Biri erkek diğeri kız olan bu serserilerden erkek olanın cinayet suçunu itiraf etmesiyle film başlar. Adam çok yakışıklı ancak acımasızdır ve itirafında samimi olduğu anlaşılır. Kadın da uç bir yaşantı içinde ailesinden, annesinden ayrı olarak fahişelikle para kazanmakta, ayrıca uyuşturucu kullanmaktadır. Film yapımcısı, kızın annesiyle, oğlanın da teyzesiyle bir görüşme yapar. Her ikisi de gençlerin yaşamlarındaki gerçekleri anlatır. Ancak her ikisi de çok özel konulara girmeyi reddederler. Film ilerledikçe yapımcı bu çizgiyi aşar ve gençlerin özel yaşamlarına girer.

Kızın aşırı doz kullanmasını, oğlanın da bir polisi öldürmesini filme alır. Yapımcı böyle bir anı yakalamış olmaktan dolayı büyük bir coşku içindedir. Ancak genç çocuk onun böyle bir kanıtı elinde tutmasını istemez. Gazeteciyi tehdit eder ve sonra da öldürür.

Film yapımcısı, filmin başında sokaklarda insanların yaşamlarından kesitler yakalamaya çalışan bir karakterdir. Sonra bu belgelerden yararlanmaya çalışır, ancak bu da yaşamına mal olur.

Matt Mailer ve Oliver Stone (*Natural Born Killers* filminde) sinemanın bu anlamda bir çıkarcılık gücü olduğuna inanmışlardır. Medyanın tehlikeli bir organ oluşu ve insanların yaşamını mahvedebileceği iletisini vermek istemişlerdir. Bu uyarının daha satirik bir örneği de Paddy Chayevski'nin *Network* filminde görürüz. *The Money Shot* filminde başkarakter ve amacı, Mailer'ın medyanın gücüyle ilgili görüşlerini ileten araçlar konumunda kulanılmıştır.

Uzam Üzerine Bir Örnek

Helen Basfamilny'nin *Brighton Blues* adlı filmi, Brooklyn'in Brighton Beach bölgesiyle ilgilidir. Öykü bu semte yerleşmiş Rus göçmenlerini anlatır ve sıradan bir öyküdür. Bir Rus, marketteki yiyecek çeşitlerini görerek şaşırır. Kasada genç bir Amerikalı kız vardır. Adam ona sigara aldığı için yiyeceklere parasının yetmediğini söyler, kadın da onu yemeğe davet eder. O gece acı-tatlı anlarla geçer. Adam geri dönmeye karar verir ve kızın onu havaalanına gelerek geçirmesini ister. Kız önce bunu reddeder, ancak sonra eli kolu yiyeceklerle dolu onu geçirmeye gider. Ancak buluşamazlar. Bu insanların umutsuzluk, mutluluk gibi anlık duyguları filmde çok etkili bir biçimde verilmiştir.

Aynı zamanda *Brighton Beach* 'mavi filtre' ile market, restoran, sokaklar, metro istasyonu tam anlamıyla bölgenin

acıklı yönünü gösterir. Göçmen, halk evinden uzaktır ve Moskova ve anayurtları Rusya'yı anımsatan etkiler çok güçlüdür. Filmde uzamlar kullanılarak nostalji duygusu son derecede güzel anlatılmıştır.

Besfamilny'nin bu yersizlik duygusu ve insanların acıklı yaşamlarıyla ilgili görüşleri *Brighton Blues* filminde bizlerle paylaştığı bir sestir.

Konu Üzerine Örnekler

Ethan Spigland'ın *Strange Case of Balthazar Hyppolite* adlı filmi bir film arşivcisinin yapımcı Balthazar Hyppolit tarafından çekilmiş çok değerli belgeselleri bulmasıyla ilgilidir. Film endüstrisinin yaratılmasında bulunan teknolojileri anlatan film tarihsel bir önem taşır. Filmdeki denge bu belgelerin araştırılması ve yeniden yapılandırılması üzerine kurulmuştur. Filmin ikinci yarısında başkarakterin meslektaşı bir arşivciye olan aşkı ortaya çıkar. Sonunda da tüm belgelerin yeni bir anlatımıyla film noktalanır.

Spigland'ın kendi 'takıntısı' bu filmde 'takıntılı' bir karakterle verilmiştir. Aşkın ve gerçek aşkın birbirine geçtiği filmde, film ve gerçek başkarakterin gözünde birbirine karışır. Yapı olarak bir dedektif filmi sayılacak bu çalışmada önce ciddiyet ve ardından bir espri ve alaycı anlatım Spigland'ın film takıntısını başkarakterin amaç ve tutkularıyla ortaya koyar.

Zaman Üzerine Bir Örnek

Phil Bertelson'un *Around the Time* adlı filmi, bir çocuğun babasıyla yaptığı söyleşidir. Çocuk kendi doğumunu araştırmaktadır ve genç çocukla orta yaşlı babanın bu deneyimi iki yabancının karşılaşması gibidir. Babanın konuşmasıyla anlatım biçimi sunulmuştur. Bir kuşak öncesinde beyaz bir kadınla ilişkisi içinde o dönemin ırk sorunları aktarılır. İlişkileri yürümez, ancak 60'lı yılların başlarındaki bu dönemi bize

hissettirir. Öyküyü bir ilişki ve ilişkinin geçtiği zaman çerçevesinde kuran genç çocuk (yapımcı) yalnızca kendi dünyaya gelişini keşfetmeye çalışmaktadır. Bertelson, babayı ne yeter ne de över. Yalnızca olayı tarafsızca anlatan bir anlatıcıdır. Sonuç olarak anlatıcı, zaman kavramına, karaktere, amacına ve konuya egemendir. Besfamilny'nin filminde olduğu gibi zaman ve uzam filmin özüdür. Geri kalan her şey ikincildir.

Ton Üzerine bir Örnek

Goeffrey Mandel'in *Kill the Director* filmi, yapımcılıkla ilgili bir karma belgesel örneğidir. Öğrencilerin film yapımı sırasında Mandel, söyleşi tekniğini kullanarak yönetmen ve kadrosunun sürekli başarısız giden çalışmalarını bize aktarır. Çalışan kadrosu yönetmeni terk eder, ancak yönetmen iyimserliğini hiç elden bırakmaz. Sanat aşkı, çıplak sahnelerle bile olsa, her şeyin üstündedir. Yönetmen sonunda kendini aktör konumunda kullanır ve çıplak olarak kendi filmini çeker. Bu sırada bir kaza olur ve ölür. Kadro yeniden birleşip filmi tamamlar ve film ödül üstüne ödül alır, çünkü bir sanat filmidir.

Mandel, iddialı bir yönetmen, film eleştirmenleri, oyunculuk üzerine eğlenceli bir alayla tam bir karma belgesel örneği ortaya koymuştur. Filmin her yönünde alaycılık egemendir ve öğrencilerin film çekim deneyimlerini bir güldürü biçiminde anlatmıştır.

Özetle, yarı-belgeselin yazar/yönetmenin sesinin egemen olduğu bir tür olduğu açıktır. Biçim açısından filmin önemini vurgulayan bir biçem kullanır, ancak yazar/yönetmenin sesini öne çıkarır ve dramatik özellikleri (karakter, yapı ve tonu) bu ses biçimlendirir

---

1. K. Dancyger ve J. Rush'ın *Alternative Scriptwriting* (Boston: Focal Press, 1991'de anlattıkları üzerine, s. 52- 54

14

ABARTILI-DRAMA (HİPER DRAMA)

Abartılı-drama pek çok yönüyle, melodram ve yarı-belgeselden farklıdır. Temel yapısal öğeleri ve konuyla karşıt durumda bir başkarakter kullansa da, diğer iki üst-türden farklı konumda ton ve belge açısından gerçekçi değildir. Aşırı abartı (hiperbol) ve fantezi ağırlıklıdır, temel öğeleri bunlardır. Bir peri masalına benzetmek sınırlayıcı bir tanım olsa da paralellikleri vardır: Ders verici yönü egemendir. Kırmızı Başlıklı Kız masalında tehlike bilinmeyen bir durumdur ve büyüklerin sözünü dinlemek gerektiğini vurgular. *Star Wars* üçlemesinde büyüklere saygı anlayışının modernize edildiği öyküyle farklılığı nedir? Bu filmde saygı duyulması gereken baba figürü artık bu saygıya layık biri değildir. Bu durumda oğlu (yani çocuk) ne yapmalıdır?

Abartılı-drama doğrudan bir peri masalını taklit edebilir (Neil Jordan'ın *The Company of Wolves, 1984*), bir peri masalını korku filmine dönüştürebilir (Vitaly Kanevski'nin *Freeze Die, 1989*). Her iki film de başkarakter olarak bir çocuğu işler ve bu çocukların kendilerini buldukları dünya içinde almaları gereken dersleri vurgular. Dolayısıyla bu türün çok geniş bir esnekliği vardır. Ayrıca çok eskiye dayanan bir tarihçesi de vardır.

Abartılı-drama türünde çalışan yapımcılardan Luis Bunuel gibi tüm meslek yaşamı boyunca verdiği örneklerle bu türün temsilcisi olarak düşünülen kişiler olsa da, tür daha çok Charlie Chaplin ve Marx Kardeşler gibi güldürü oyuncularına aittir. 1936 yılında çevrilmiş *Modern Times* adlı film, endüstrileşmeyi ve insanlıktan makineleşmeye geçişi konu alır. Filmde tek tek sahneler bir mantık zinciri izler, ancak o denli olağandışı boyuttadır ki, gerçekçilik konu dışıdır. Chaplin'in pek çok yapıtında bunu görürüz. Ancak, *Monsieur Verdoux* adlı filmi gerçekçiliğe yakınlığıyla bilinir.

Diğer uçta Marx Kardeşler'in filmlerinde yaşamın sorunlarıyla savaşan karakterler görürüz: Geçim derdi, bir amaca yönelik savaşım ve uyum sağlamak gibi sorunların tümü bu yaşam anarşisini konu alır. *Duck Soup* filmindeki ders, başkalarını feda ederek kendi başının çaresine bakmak gibi bir öğüt verir ve bu da Marx Kardeşler'in günümüze dek tutulan filmlerinde görülen modern bir yorumdur.

Ancak *Star Wars* filmiyle abartılı-drama bir dönüm noktası yaşamıştır. Fellini gibi *Satyricon* fimiyle abartılı-dramaya yaklaşan yapımcılar olsa da, bugün artık tek tür niteliğiyle abartılı-dramayı seçmiş yapımcıların sayısı çoktur. Werner Herzog (*Aguirre, Wrath of God*), Steven Spielberg (*ET.*), Stanley Kubrick (*A Clockwork Orange*), Robert Zemeckis (*Forrest Gump*), Emir Kusturica (*Underground*), Neil Jordan (*Butcher Boy*) ve Lars Von Trier (*Breaking the Waves*) çağdaş örnekler arasında sayılabilir. Burada üzerinde durulması gereken bir nokta da şudur: Aksiyon-serüven, korku, melodram gibi belli türler, her şeyin ötesinde izleyicinin çok sevdiği 'ders verici' yönleriyle abartılı-dramayla ortak bir yerde buluşur. Buradaki ayrımı anlayabilmek için abartılı-dramayı diğer türlerden ayıran genel özelliklerini açıklayalım.

TÜRÜN GENEL ÖZELLİKLERİ

Ders verici özelliğinin önemi

Abartılı-dramanın özünde bir ders vermeye hizmet eden öyküsü vardır. Karakter, konu ve ton tümüyle bu egemen amaca hizmet eder. Kişisel davranışlarla ilgili bir ders veren Bunuel'in *The Criminal Mind of Archibald Cruz* adlı filminde başkarakter çocukken bir cinayet işlemiş olduğuna inanmıştır. İzleyici çocuğun böyle bir suç işlemediğini bilir. Ancak karakterimiz yaşamını bu vicdan azabıyla sürdürür, üstelik bir yakın ilişki kuracak olursa (aşk ya da dostluk) yeniden cina-

yet işleyebileceği korkusu içindedir. Bunuel'in iletisi, hepimizin çocukluk anılarımızın esiri olduğumuzdur; bunlar olumlu ya da olumsuz anılar olabilir. Bunuel'in amacı, bunun bize yararının ya da zararının ne olabileceği konusunda uyarmaktır.

Zemeckis'in *Forrest Gump* filminde olduğu gibi, toplumsal standartlarla ilgili ders veren bir örneği ele alalım. Forrest Gump zihinsel özürlü bir genç olarak çevresindeki olayları tam olarak kavrayamaz. Hippi Dönemi, Vietnam Savaşı ve 70'lerin politik kargaşası ile 80'lerin Amerika'daki umut dalgasının içinde yaşar. Bütün bu olaylardan kaçan, vahşi bir toplumun içinde temiz kalmış bir karakterdir. Saflığı, insanlara olan güveni ve sadakatiyle, değişmezliğiyle başka insanların yaşamlarını etkileyen 'iyi insan' olup çıkar. Buradaki ders, toplumun kimi insanları damgalamakta aceleci davrandığıdır ve bu konuda toplumu uyaran bir filmdir.

Siyasal amaçlara yönelik ders verici bir film de, Volker Schlondorff'un *The Tin Drum* filmidir. Nazilere karşı siyasal bir karşı çıkışla siyasal bir ileti içerir. Rejimin ahlak değerleri ve insanlar üzerindeki etkisiyle, çocuğun kendi fiziksel durumuyla ilgili görüşleri edimsel (pragmatik) olduğu kadar eğretilemelidir. Ari ırkının üstünlüğünü savunan ırkçı Nazi ideolojisi, başkarakterin durumuyla eleştirilir. Alman, ancak kusurlu bir insan olmasına karşın üstün tutulur ve ahlaklı bir insan olarak kabul görür.

Özetle, abartılı-dramanın özündeki 'ders verici' özelliği bu türü öbürlerinden ayırır.

Gerçekçilik Birincil Değildir

Ders verici öykünün gerçekçi bir biçimde sunulması gerekirse de gerçekçilik, dramatik anlamda bu türde en önemli öğe değildir. Daha geniş bir tanımla, olumlu ya da olumsuz, fantastik öğe bu türün özüdür. Jordan'ın *The Company of*

Wolves adlı filminde olduğu gibi insan-canavarlar, Frankenheimer'in *Seconds* filminde olduğu gibi insanın içindeki canavar, John Boorman'ın *Excalibur* ya da Ron Howard'ın *Willow* adlı filmleri gibi sihirli öğelerin kullanıldığı bir türdür. Jean Claude Lauzon'un *Leolo* ve Victor Fleming'in *The Wizard of Oz (Oz Büyücüsü)* adlı filmlerindeki hayal gücü de abartılı-drama örnekleridir.

Abartılı-drama aslında *The Lion King (Aslan Kral)* gibi çocuk filmlerini de kapsar, ancak bu tür, bir çocuk filmi türü sayılmaz. *The Company of Wolves* filminde başkarakter genç bir delikanlıdır, ancak sunum çocuklar için fazla şiddet içerir. Öykü daha çok yetişkinlere bir uyarı ve ders verir. Kral Arthur söylencesindeki *Excalibur* da çocuklara yönelik değildir. *The Wizard of Oz* ya da *Willow* birer çocuk filmi sayılabilirse de konu, yine de çocuklar için ağırdır.

Sonuçta, ister çocuk ister büyük filmi olsun, abartılı dramada gerçekçiliğin temel bir rol oynamadığını söylememiz gerekir. Belki de, hitap ettiği hepimizin 'içindeki çocuk'tur diyebiliriz.

Karakter Aracı Roldedir

Melodramda başkarakterle bir özdeşleşme söz konusudur, abartılı dramada bu tür bir özdeşleşme çok önemli değildir, başkarakter yalnızca bir araçtır. Dolayısıyla, başkarakteri katılımcı rolünden ziyade gözlemci rolünde algılarız. Frankenheimer'in *Seconds* filminde başkarakterin soyutlanışını ve depresyonunu izleriz, yalnızca kaderine fazla derin duygularla katılmayız. Oysa bir melodramda fazlasıyla katılırız. Lauzon'un Leolo adlı gencinin yaşamına da bir izleyici olarak girmeyiz. Ailesinden kopmuş bu genç, kendini bir Kanadalı Fransız olarak görmek istemez ve bir İtalyan kimliğine bürünür. Tıpkı onun ailesinden kopuk olduğu gibi biz de ondan kopuk bir şekilde filmi izleriz.

Excalibur filminde Kral Arthur'u idealist kişiliği ve aldatılmış koca rolüyle izleriz ve onunla fazla özdeşleşmeyiz. Bu filmde daha çok büyücü Merlin'le –doğaüstü güçleri olan bir karakterle- özdeşleşiriz. Forrest Gump'ı da anlarız ama onunla özdeşleşmeyiz. Kısacası, abartılı-dramada başkarakter öykü için bir araçtır ve başka bir rolü yoktur.

Konu Önem Taşır

Abartılı-dramada konu, başkarakterin sayısız engellerle karşılaştığı bir yolculuk gibidir. Bu yolun sonunda başkarakter başarılı ya da başarısız olabilir, ancak her iki durumda da bir değişime uğrar. *Star Wars* üçlemesinde, genç bir delikanlının galaksi yolculuğu onun babasıyla karşılaşmasını sağlayacaktır. *Excalibur*'da Kral Arthur, kendi kökenleri olan barbar bir toplumdan soyluluğun ve onurun vahşete karşı üstün geleceği adil bir topluma doğru bir yol izler. *Forrest Gump* filminde çocukluktan ebeveynliğe bir yolculuk vardır. Kusturica'nın *Underground* adlı filminde İkinci Dünya Savaşı'nın cehenneminden 80'li yılların cehennemine, daha derinlere doğru bir düşüş izleriz.

Abartılı-dramada yolculuklar uzundur ve konu da dolayısıyla filmin büyük bir bölümünü kapsar. Bir anlamda, abartılı-dramada konu o kadar ağırlıklıdır ki, başkarakteri ya süper-kahraman noktasına getirir ya da kurban durumuna düşürür. Özetle, abartılı-dramalar karakterle ilerleyen filmler değildir, konunun egemen olduğu bir türdür.

Konu Yapısı Ritüeldir

Abartılı-dramada konu, bir savaş filminden oldukça farklıdır. Gerçekte abartılı- dramada konunun ritmi diğer türlerden çok değişiktir, tanıdıklık ve gerçeklik yerine ritüel ve biçimsellik vardır.

Bunu örneklerle açıklayalım: İyi ve kötü arasındaki sava-

şım, *Star Wars*'da olsun *Excalibur'da* olsun, son derece biçimseldir. Bu biçimsellik, gerçekçilikten uzaklaşır ve klasik Western türünde ya da *The Godfather 1* filmindeki art arda cinayetlerde olduğu gibi bir örneği temel alır. Bu ritüelleşmiş olaylar, konuyu bir tarihsel gerçekten çok eğretilemeli kılar. Karakteri, süper-kahraman ya da süper kurban olarak sıradan bir ölümlüden çok simgeselleştirir. Ritüellik, konunun gerçekçilikten daha simgesel ve daha yalın bir yolculuğa geçişinde önemlidir. Bu aynı zamanda da, öyküyü kişisel olmaktan uzaklaştırır ve empatikliği sembolik düzeye getirir. Burada karakter amaç olmaktan çıkar ve tamamen bir araç olarak kullanılır.

Ton Biçimsel ve Fantastiktir

Abartılı-dramada ton, gerçekçiliğin tersine, ritüelliği ve fantastik öğeyi yakalamak zorundadır. Western tarzının şiirsel tonu bile abartılı dramadaki bu özelliği karşılamaz. Abartılı-drama çocuk masallarına öykünür, ancak buna bir fazlalık katmak zorundadır, yani fazla "süsleme" gerektirir. Ancak bu aşırılıkta bir akla yakınlık olmalıdır. Ridley Scott'ın *Legend*, Boorman'ın *Excalibur* ve Schlondorff'un *The Tin Drum (Teneke Trampet)* ile Frankenheimer'ın *Seconds* adlı filmleri güzel örneklerdir.

Abartılı dramanın tonu melodramdaki gerçekçilikten o denli uzaktır ki, belki de hayal gücünüzün ötesinde bir tondur. Bu aşırılığı yakalayan örneklerde anarşik bir durum kesinlikle yoktur, daha çok ritüellik hissedilir. Kubrick'in *A Clockwork Orange*, Herzog'un *Aguirrre, Wrath of God* ve Von *Trier'in Breaking the Waves* abartılı-dramadaki bu boyutu gösteren filmlerdir.

Yazarın Sesi

Melodramda yazarın sesi oldukça hafif, yarı-belgeselde ise yüksektir. Abartılı-dramaya gelince bu ses çok güçlü hatta

tutkuludur. Amaç bir ders vermektir ve başkarakter bu amaca aracıdır. İşin gerçeği, abartılı-dramada yazarın amacı, izleyicinin öyküye katılımı olmaksızın sesini bize iletebilmektir. Ancak bu, *The Wizard of Oz* filminde Dorothy için hiç üzülmediğimiz anlamına gelmez. Fakat yazarın çocukluk yaşları, oyun ve hayal gücünün önemiyle ilgili görüşleri bizi daha çok etkiler. Bir çocuğun yüreğindeki umudu anlatan bu filmde umudun çocuk için önemini öğreniz.

Yazar kendini yetkili kılarak öneri ve uyarılarıyla bizlere yaşamımızı nasıl sürdürmemiz gerektiğini anlatır. Abartılı-dramada bu, yazarın en önemli amacıdır. Bu amacına ulaşabilmek için en temel araçları kullanır. Karakterler anlaşılır olmalıdır, çok bilinen bir sorun ele alınmalıdır. Hayali bir yolculuğa çıkarılan izleyici, bu öğelerle alması gereken bilgiyi alır.

Bu amaç ve çaba bir bakıma ukalaca görülebilir ve genellikle başarısız olduğundan gerçekten de boş bir iddia olarak kalır. Ancak yazarın ciddiyeti şarttır. Alınacak ders göz önünde bulundurularak, hepimizin içindeki çocuğun bu öyküyle ders arasında bağ kurabilmesi gerekir ve bu dersin anlatımındaki savaşım bir düş ürünü olmalıdır.

Günlük Sorunlar

Abartılı-dramada yazarın niyetinin ciddiyeti açısından, günlük olaylar çok özel bir biçimde kullanılmalıdır. Günlük olaylar, daha çok melodramda güçlü bir biçimde vardır. Oliver Stone'un *Wall Street* filminde 1980'lerin kapitalist anlayışıyla hırs ve aç gözlülüğü işlemesi buna güzel bir örnektir. Abartılı-drama kendi türü içinde günlük sorunları daha da zorlayıcı bir biçimde kullanır. Taylor Hackford'un *The Devil's Advocate (Şeytanın Avukatı)* filminde, *Wall Street*' teki Gordon Gecco yerine daha farklı bir şeytan olarak Keanu Reeves'i görüyoruz. Sorun aynıdır, ancak

başkarakter ve dramatik tırmanışı algılayışımız bu filmde birdenbire farklılaşır. Bu deneyi nasıl karşılamamız gerekiyor? Kabul edebiliyor muyuz? Cidiyetini kabul edebiliyor muyuz, yoksa *The Devil's Advocate* bize daha mı az ciddi geliyor? İşte abartılı-dramada bu tür konuların işlenmesi en büyük tehlikedir.

Frank Capra'nın *It's a Wonderful Life* (1946) filminde savaş sonrasının zorlu günlerini işleyişi de bu anlamda daha etkili bir örnektir. William Wyler'ın aynı konuyu işlediği *The Best Years of Our Lives* adlı melodramının neden başarılı olduğunu ve Capra'nın neden başarısız olduğunu, bu iki filmi karşılaştırdığımızda daha iyi anlarız. Savaşın hemen ardından cennet ve melek kavramları biraz yersiz kaçmıştı. Ancak bugün, aradan elli yıl geçtikten sonra daha çok tutulan Capra'nın filmi olmuştur. Wyler'ın Akademi ödüllü filminden ise günümüzde hiç söz edilmez.

Bu dört filmde abartılı-dramanın günlük konuları melodramdan çok daha farklı ele alması gerektiğini gördük. *It's a Wonderful World* filmindeki etkin ve olumlu, *The Devil's Advocate* filminde ise etkin ancak olumsuz bir güçle abartılı-drama anlam kazanır. Sanki toplumun ya da bireyin ancak büyük güçlerin araya girmesiyle tehlikelerden kurtulması olanaklıymış gibi anlatım söz konusudur. İlk örnekte aşırı sorumluluk duygusuna karşın, ikincisinde aşırı bir hırs ön plandadır.

Örge (Motif) – Örnekler

Daha önceki konu başlıkları için yaptığımız gibi abartılı-drama için de bazı örnekleri incelemek yarar sağlayacaktır.

The Tin Drum

Başkarakter ve Amacı

Oscar, Birinci Dünya Savaşı sonunda Danzig'de Baltık bölgesinde doğmuştur. Almanya ve Polonya'ya ait bölge

aslında ne Alman ne de Polonya'ya özgüdür. Bu ulusal belirsizlik, Oscar'ın yaşamında da söz konusudur. Annesinin hayatında biri Alman diğeri Polonyalı iki erkek vardır ve Oscar'ın babası bu iki adamdan biridir.

Ailesinin ve ülkesinin bu karmaşık durumunda Oscar, üç yaşındayken artık daha fazla büyümek istemediğine karar verir. İkinci Dünya Savaşı'nın sonunda bu kararından vazgeçer. Annesi ve babası ölmüş, Danzig Ruslann eline geçmiş ve Sovyet yönetimi altına girmiştir. Yirmi yaşına gelmiş olan Oscar yeniden büyümeye başlar. Bu amacı, karaktere verilen kimi tuhaf özelliklerle pekiştirilir. Örneğin, her zaman taşıdığı davulu ile kendine özgü bir çığlıkla duygulannı ileten bir karakteri canlandırır.

Karşıt Karakter (Antagonist)

Filmde belli bir karşıt karakter yoktur, eğer böyle bir güç bulmak gerkirse Nasyonalist Nazi rejimi ve insanları, toplumları, ilişkileri yok eden etkileri bir karşıtlık olarak düşünülebilir. Filmde tek bir ailenin yok oluşu ve oğulları Oscar'ın Naziliğe karşı bir savunma mekanizmasıyla 'büyümeme' savaşı anlatılır.

Oscar siyasal bir karakter değildir, tepkili ve duygusal bir durumda düşmanı Nazi güçleri tarafından kendisi ve tüm yakınlarının yazgısı anlatılır. Ona yardımcı olmaya çalışan cüce bir Yahudi kadın ve üç kişilik ailesinin dramının anlatıldığı filmde karşıt karakter tek bir kişi değil, siyasal bir rejimdir.

Katalitik Olay

Oscar'ın doğumu filmin katalitik olayıdır. Anne karnında gelişmiş durumuyla, büyümemeye karar verdiği yaştaki durumu aynıdır. Yeni doğmuş bir çocuktan beklenmeyecek bir bilinç içindedir. Bu durumda sunuluşu, verdiği karan mantıklı kılar. Aynı zamanda da yaşamını belirleyen olaylara

karşı onu bir katılımcıdan çok bir gözlemci konumuna oturtur. Edilgen bir gözlemci oluşu, doğal olarak bir çocuğun konumunu anlatır ve bizi de aynı biçimde bir gözlemci konumuna koyar.

Çözüm

Savaş bitmiştir. Alman babası Ruslar tarafından öldürülür. Oscar onun cenazesinde 'büyümeye' karar verir. Üvey kardeşi ona bir taş atar, Oscar mezarın içine düşer ve orada yeni yaşamı başlar.

Dramatik Tırmanış

Oscar'ın yolculuğu I. Dünya Savaşı'ndan sonraki yirmi yılı kapsar. Alman ve Polonya arasında kalmış Danzig bölgesinde çocukların da kimliği iki taraftan birine ait anne babalarına göre belirlenir. Zamanla Nazilerin Yahudi baskısı giderek artar. 1939 yılının Eylül günü Alman saldırısıyla Polonya direnişinin sonunda Danzig, kısa bir süre içinde Almanlar'ın eline geçer, ardından bölge Ruslar'ın işgaline uğrar. Filmin konusu bir anlamda savaştır, ancak bunun altındaki öykü Oscar'ın büyükannesi, annesi, iki babası evdeki kahya ve cüce dostlarıyla ilişkilerini anlatır. Oscar yalnızca cüce dostları arasından bir yetişkin düzeyde ilişki kurabilir. Bunun dışında, yetişkinlerin acımasız ve tutarsız davranışlarına karşı tepkiler gösteren bir çocuktur. İlişkileri hiçbir zaman gelişemez, konunun ilerlemesiyle her seferinde bu ilişkiler engellenir.

Anlatım Biçemi

Bir abartılı-dramada olması gerektiği gibi filmde konu ağırlıklıdır, ancak çok sayıda karakter de vardır. Ne var ki, karakter boyutunda gelişme olmaz. Oscar bir çocuktur ve yetişkinler onun hayatından gelip geçerler. İçlerinden yalnızca büyükannenin Oscar için bir sürekliliği vardır.

Anlatım Biçimi

Bu öyküde zaman fazla kritik bir önem taşımaz, çünkü başkarakter zamanın ilerlemesine karşıdır: Büyümeyi reddeder. Fiziksel olarak zaman onun yaşamında askıya alınmıştır. Öykü bir yandan ailenin kırk beş yıllık dönemini anlatır.

Ton

Filmin tonu ilk bakışta fantastik görünür. Olaylar abartılmıştır. Bir kadın, polisten korumaya çalıştığı adamı bol elbisesinin eteklerinin altında saklar. Bir patates tarlasının ortasında polis tarafından sorguya çekilirken, adam onu hamile bırakır. Ardından rahmindeki çocuğu görürüz ve doğan çocuk üç yaşına gelince büyümeyi reddeder. Tüm bunlar fantastik ve inanılmaz olaylardır, ancak hepsi birleştiğinde öykünün anlatmak istediği parmetreleri oluşturur.

Ardından bu fantastik ton, ölüm havasına dönüşür. Oscar'ın annesiyle babası kıyıda yılan balıkları görürler. Ölü bir ata yem olan balıklar midesini bulandırır, ancak kendi ölümü aşırı miktarda yediği balıklardan olacaktır. Baba, Nazi Partisi'nin armasındaki toplu iğneyi yutarak ölür. Bir Rus'tan armasını saklamak için ağzına attığı sırada iğne gırtlağına takılır. Bütün bunlar III. Reich dönemindeki yaşam ve ölüm olgusunu sembolize eder. Cesetler, gamlı haç gibi simgeler neredeyse bir zehir saçarak Oscar'ın tüm ailesinin ölümüne yol açar.

Seconds

Başkarakter ve Amacı

Elli beş yaşında bir banker olan Arthur Hamilton için yaşamın artık bir anlamı kalmamıştır. Bir bankanın üst düzey yöneticisi olan evli bir adamdır. Kızlarını da büyütüp evlendirmiştir. Karısına söylediği, "İdare ediyoruz işte" sözleriyle yaşama bakış açısını ifade eder. Amacı "yeniden doğmak"tır.

Karşıt Karakter (Antagonist)

Arthur'u tamamen yeniden yaratıp yaşamını değiştirmeyi vaat eden şirket, karşıt güçtür. Ona estetik ameliyat yaparak Westchester'dan Malibu'ya yerleştiren, yani bir yaşam sunan bu şirket, aslında Arthur'un yaşamını tamamen kontrol altında tutmaktadır.

Katalitik Olay

Arthur, yeniden doğmayı başarmış olan bir arkadaşından bir telefon alır. Bu temasla onun yeniden doğuşu da ilerleme dönemine girer.

Çözüm

Arthur eski yaşantısına dönmeye karar verir ve şirkete bunu bildirir, ancak anlaşamazlar. Şirket Tony Wilson olarak yarattığı Arthur'u yok ederek onun bedeninde müşterilerine yeni bir yaşam verir.

Dramatik Tırmanış

Rock Hudson'un oynadığı *Arthur Hamilton'un Yolculuğu* 55 yaşındaki bir bankerin 35 yaşında bir sanatçı olarak yeniden doğuşudur. Arthur'un yeni yaşamına uyum sağlaması için çok çaba sarf edilir. Tam bu hayata alışmaya başlayıp bir de aşk ilişkisine girmişken sarhoş bir boşboğaz ona gerçeği söyler ve her şey yıkılır. Kadın, gerçekte şirketin elemanıdır. Komşuları ve tüm çevresi şirket adına çalışmaktadır. Düş kırıklığına uğrayan Arthur/Tony evine döner ve karısının kendisinin öldüğünü sandığını öğrenir. Şirket onun bir otelde çıkan yangında öldüğü konusunda bir düzmece öykü uydurmuştur. Arthur yaşadığı bunalımın yaşından değil, yaşama bakış açısından kaynaklandığını anlar. Şirkete geri döndüğünde artık onlar için bir 'ölü' olduğunu fark eder ve sonuçta da şirket onu öldürür.

Anlatım Biçemi

Konu ağırlıklı film, Arthur'un değişmek isteyip bundan mutlu olamadığı için eski yaşamına dönme çabasını anlatır. Arthur, kendi mutsuzluğunun kurbanı bir karakterdir, aklı başına geldiğinde çok geçtir.

Öykünün karakter boyutu, Arthur'un karısıyla başarısız ilişkisinden sonra yeni yaşamındaki genç kadınla kurduğu ilişkidir. Bu ilişkide de, kadının şirketin bir elemanı olduğunu öğrenmesiyle düş kırıklığına uğrar. Kendisini arayan eski arkadaşıyla ilişkisinde de her söylenene inanan saf bir tarafı vardır. Karakter boyutu, onun yanlış kararlarıyla işlenmiştir. Yanlış ve sahte ilişkilere girer. Yalnızca karısı gerçek, güçlü ve idare edemediği bir kadındır ve bu yüzden ondan kaçar.

Sonuçta, bu tür bir karakterin kendi kendini mahvedişi anlatılmıştır.

Ton

Filmin tonunda bir aşırılık söz konusudur. Kent ve kasaba yaşamlarında bir soyutlama ve kopukluk vardır. Filmde bir paranoya havası hissedilir. Arthur'u izleyen adamın yüzü yoktur. Şirkete ilk gittiğinde kendini bir mezbahada bulur. Ameliyat, Arthur'un yozlaşması, sarhoş ve dejenere yaşamı ritüelleştirilmiştir. Her iki yaşamında da ton, gerçekçilikten uzaktır.

Excalibur

Başkarakter ve Amacı

Başkarakter olan Kral Arthur'un amacı, babası gibi bölücü bir kral olmamaktır. İyi bir kral olup ülkesini geliştirmek için bir şövalye kadrosu kurar. Şövalyelerini etkilemek içn öncelikle kendisi kusursuz ve cesur bir örnek olmak ister. Güç kavgası yaşanan bir ülkede bu hiç de kolay değildir.

Karşıt Karakter (Antagonist)

Görünüşte tahtına göz dikmiş olan oğlu Mordred ve Lancelot'a aşık olan karısı Guenevera karşıt karakterlerde olarak algılansa da, gerçek düşman daha derinde yatan hırs, kin gibi güç dengelerini belirleyen ortamdır. Böyle bir ortamda daha iyi bir kral olmak gibi bir amacı engelleyen etmenler çoktur. Büyücü Merlin, her ne kadar daha önce Arthur'un babasını ve sonra Arthur ve şövalyelerini desteklese de, içlerindeki dürtüler ve kendini beğenmişlik her iki kralın da mahvına yol açacaktır. Güç simgesi olan Excalibur adıyla bilinen kılıç, krala yalnızca fiziksel bir destek sağlayabilir. Dolayısıyla, gerçek karşıt karakter kralın kendi içindeki zaaflarıdır. Bu tür bir kralın halkının acı çekmesi doğaldır. Kılıcı sunan Göllerin kraliçesi ve ayrıca Merlin'in yardımıyla – daha doğrusu doğaüstü güçlerle- Kral'ın daha farklı bir insana dönüşebilmesi halkının da kurtuluşu olacaktır.

Bu filmdeki ders, hepimizin ancak bizi daha iyiye ya da daha kötüye götüren bir güçle donandığımızda bu seçimi doğru yapabileceğimizdir. Arthur kibiri ve kıskançlığıyla kendi sonunu getirir.

Katalitik Olay

Katalitik olay Arthur'un doğuşudur. Bu, bir umut simgesini temsil eder. Babası Uthor, Excalibur ile gücünü kanıtlamış ve düşmanlarıyla barış içindedir. Ancak bu uzun sürmez. Barışın kutlamaları henüz yapılırken düşmanının karısını ister. Merlin, kalesinden askerlerini çekmesi koşuluyla Uthor'u düşman kılığına sokup kadınla buluşturur. Kadın, Uthor'u kendi kocası sanır. Merlin'in bir koşulu daha vardır. Bu ilişkiden doğan çocuğu kendisi alacaktır. Arthur doğduğunda Merlin çocuğu ister ve Uthor'a ülkesini kurtaracak olan kralın kendisi olmayacağını söyler. Halk onu artık tanımıştır ve krala güvenleri kalmamıştır. Uthor oğlunu kaçırmaya çalışırken bir tuzağa düşürülerek ölür.

Çözüm

Arthur, oğlu Mordred tarafından öldürüldüğünde artık Karanlık Çağ'dan kurtulma umudu da yok olmuştur. Excalibur, bir gün bunu hak edecek biri çıkana kadar Gökler Kraliçesi'ne teslim edilir.

Dramatik Tırmanış

Birkaç kuşağı kapsayan öyküde, Arthur'un krallık dönemine odaklanılmıştır. Kralın yolculuğu Yuvarlak Masa idealizmi ve güç kazanma çabalarıdır, ancak bir insan olarak yetersizlikleri onu başarısızlığa sürükler. Lancelot'a fazla güvenmesi, bunun bir sonucu olarak karısını kaybedişi, kıskançlık duyguları ve oğlu ile üvey kardeşi Morgana'ya karşı duyarsızlığı zayıf yönleridir. Oğlunun ona karşı ayaklanması için bir zemin hazırlamıştır. Umutla başlayan krallığı düş kırıklığıyla son bulur. Arthur'un iç yolculuğu bu gidişata paralel bir gelişme gösterir.

Anlatım Biçemi

Bu filmde de konu, abartılı-dramaya uygun olarak ağırlıklı yer tutar. İngiltere topraklarının tek bir kral altında birleşmesi ve savaşların son bulması gibi bir tarihsel olgu ele alınmıştır. Konu öğeleri içinde Merlin ve tanrısal güçlerle sihirli kılıç Excalibur, taht kavgaları vardır.

Karakter boyutu, Arthur'un Lancelot ve Merlin'e fazla güvenmesi, karısı tarafından aldatılması karşı tarafa olanak sağlayan davranışlarıyla işlenmiştir. İdealistliği, çağına uygun bir tutum değildir ve onu başarısızlığa iter.

Anlatım Biçimi

Öyküde zaman önemli bir etmen değildir. Üç kuşağı kapsayan öyküde sonuç elde edilemez. Zaman, filmde bu anlamda bir rol oynar. Arthur'un dönemi her ne kadar bir ola-

naklar dönemi olsa da, bu tür bir ilerleme bir sonraki kuşağa uzayacaktır.

Ton

Filmin süslü ve aşırı tonu, barbarlık ve şiddet ağırlıklıdır ve tümüyle gerçekçilikten uzak, izlenimcidir.

SENARYO ARAÇLARI

Abartılı-drama türüne uygun pek çok öykü, ders verici bir kalıp içinde kulanılabilir ama bu öyküler abartılı-dramanın aşırı ve abartılı öğelerini içermez. Yakın tarih ve kültürlere ait, belgelerle gerçekliği kanıtlanmış öykülerin abartılı-drama tarzına uyarlanması zordur. Ancak, pek çok diğer öykü türü, çoğunlukla da çocuk masalları ders verici yönleriyle abartılı-dramaya uygundur. Peter Brook'un *Lord of the Flies* filmi bu türe uygun bir örnektir , Orwell'in *Animal Farm* romanı gibi örnekler ve sinemada George Miller'in *Babe in the City* adlı filmi abartılı-dramaya uygundur. Hayvanlarla ilgili konular, fabl türü abartılı-dramanın doğal konusudur. Warren Beatty'nin *Heaven Can Wait* filmi doğum, ölüm, yeniden doğuş, cennet ve melekler gibi öğeleriyle bir abartılı–drama örneğidir. Mitolojik figürler ya da dönemler, Vincent Ward'ın *The Navigator* filminde görüldüğü gibi abartılı-dramaya uygun öğelerdir. Bu öykülerde karakterler 'örnek tipleme' ya da eğretilemeli özellikleriyle abartılı-dramanın ders verici öğesine hizmet ederler.

Karakter ve Amacının Abartılı-Dramada Kullanılışı

Abartılı-dramada karakter, izleyiciyle özdeşleşmesi gereken bir öğe değil, öykünün anlatılmasında bir araçtır. Karakterden uzak kalırız ve dolayısıyla, onun adına fazla etkilenmeyiz. Ancak onu anlamayız ve neyi niçin yaptığını değerlendirebilmemiz önemlidir.

Çünkü karakterin amacı önemlidir. Eğer Kırmızı Şapkalı Kız ormandan geçmeyi seçmeseydi, öykünün ders verici yönünün hiçbir etkisi olamazdı. Abartılı-dramada karakterin amacına doğru çabalaması çok önemlidir. Karakterin kendisi ve amacı, göründüğünden çok daha derin bir boyut taşır. Amacına olan tutkusu ve bağlılığı abartılı-dramada son derece yaşamsaldır. Yoksa konunun bu amaca karşıtlığı, karakterin süper kahraman ya da süper kurban olarak yükselişi ya da düşüşünü etkili kılamaz. Abartılı-dramada amaç önceliklidir; karakterin tanıdık görünmesi ya da karakterle özdeşleşmesi melodramda olduğu gibi gerekli değildir, daha da ötesi bir abartılı-drama için bu tersine etki yapar.

Bir Süper Kahraman Yaratılmasında Konunun Kullanılışı

Ders verici masal ve fabl türleri söylensel (mitolojik) bir düzeyde gelişir. Joseph Campbell'in öykü anlatımı konusundaki görüşlerine bağlı yazar ve öğretmenler haklıdır.[1] Abartılı-dramada başkarakter söylensel bir yolculuğa çıkar ve bu yolculukta bir sürü engel ve zorlukla karşılaşır. Yolculuğun tamamlanmasıyla bir kahraman olur. Bu kahramanlık düzeyi, konunun ağırlığıyla ilgili bir sonuçtur. İster savaş ister zorlu bir amaç için olsun, konunun karşıtlığı, terslikler ve zorlukların ritüelliği başkahramanın kahraman düzeyine ulaşmasında rol oynar. George Miller'ın *Mad Max*[2] ve Lindsay Anderson'ın *O Lucky Men* (1974) filmlerinde bunu görürüz. Konu ne kadar ağırlıklı olursa, başkarakterin yolculuğu da abartılı-dramanın gereklerini o kadar karşılar.

Abartılı-Dramanın Çocuk Masallarıyla Yakınlığı

Bir peri masalının formu, öykünüzü bir abartılı-dramaya uyarlamanıza yardımcı olacaktır.

Masalın bir anlatıcısı vardır. Çocuklar filmin karakterinin yazgısından bir yaşam dersi ya da bir uyarı alır. Ancak ço-

cukların masala kendilerini kaptırması için yazarın hayal gücünün çok etkili olması gerekir. Çözümde masalın anlatılmasındaki amaç olan ders mutlaka iletilmelidir. Anlatıcı her zaman, filmdeki izleyici gibi öykünün dışındadır. Çocuk masallarının bu yaklaşımı öykünüzü bir abartılı-drama biçimine uyarlamanıza yarar sağlayacaktır.

Hans Christian Andersen'ın masallarını düşünün. Yalan söyleyen çocuğun burnu uzar, bilinçsiz çocuklar kavalcının peşinden ölüme giderler. Abartılı-dramanın temelindeki itici güç buradadır. Masallar bir yaşam dersi verir ve bu ders masalın anlatılmasının tek nedenidir. Bir anlatıcı bizi bu uyarıcı masal dünyasında yolculuğa çıkarır.

Yapı Arayışı

Yapı, abartılı-dramada anlatılmak istenen dersle biçimlenecektir. Kral Arthur-Guinevere-Lancelot öyküsü bilinen bir öyküdür. Cornel Wilde'ın *The Sword of Lancelot* bir aşk öyküsü olarak filme alınmış, David Zucker'ın *First Knight* filminde aksiyon-serüven yapısı, Joshua Logan'ın *Camelot* filminde ise bir müzikal tür kullanılmıştır. Boorman'ın abartılı-drama türünü seçmesi, öyküyü geleceğe yönelik bir uyarı olarak şekillendirmek istemesindendir. Bu filmde idealist kral kendi öfkesi, kıskançlığı ve kendi amaçlarına olan inancını kaybetmesi sonucu yok olur. Gelecek kuşaklara ideallerine sarılmak ve liderlik konusunda ders veren filmde önce Merlin, ardından Parsifal, kralı toprağı ve ülkesiyle 'tek vücut' olması gerektiği konusunda uyarırlar. Kral güçlü, akıllı ve idealist olursa ülkesi de kazançlı çıkacaktır; kral kötü olursa ülkenin durumu da kötüye gidecektir.

Burada ders verici amaç, yapıyı belirler. Icarus'un öyküsünde, aşırı iddialı olmanın insanın kendi mahvına yol açtığı dersi vardır. Bu öyküde yapı, insanın yapmak istediği bir

şeyi başarabileceğini anlatır. Uçmak istiyorsa uçabilir bile. Nitekim kanat yapıp uçar ama güneşe yaklaşması onun ölümüne yol açar. Sizin de vermek istediğiniz mesaj, öykünüzün yapısını oluşturmanıza yardımcı olacaktır.

Katalitik Olayın Rolü

Öykünüzdeki başlangıç noktanız, karakterinizin türün gereklerini karşılamasında size yol gösterecektir. Capra'nın *It's a Wonderful Life* adlı filminde George Bailey'nin intihar girişiminde meleklerin araya girişi, filmi türün gereklerini karşılayan katalitik olaydır. Von Trier'in *Breaking the Waves* filminde toplumun küçük gördüğü sakat bir adamın evliliği de bir kadının aşk uğruna yaptığı fedakarlığı vurgular ve kadının bu sevgisi adamın iyileşmesine yol açar. Katalitik olay verilecek olan dersin etkin olabilmesi için gerekli esnekliği verecektir. Yoksa öykü çok düz ve sıradan olur ve abartılı-drama için fazla gerçekçi kalır.

Ton

Abartılı-drama için bir aşırılık yaratmak şarttır. Burada yazarın sesi de çok yüksek olmalıdır, giderek izleyiciyi güçlü bir biçimde uyarmalıdır. Dolayısıyla ton aşırı olmak zorundadır. Abartılı-drama naturalizme karşı işler. *Forrest Gump'da* ironi, *Undrground*'da saçmalık, *Archibald Cruz*'da ise hem ironi hem saçmalık vardır. Abartılı-dramanın güçlü yanlarından yararlanmak istiyorsanız öykünüzü çizginin üstüne çıkarmanız gerekir.

KISA FİLM

Gerçekte kısa film, abartılı-dramaya daha uygundur. Uzun filmde karakterlerin ve ilişkilerin karmaşıklığı daha çok gerçekçiliğe dayanır. Şiir, fotoğraf ve kısa öyküde olduğu gibi eğretilemeli özelliğiyle kısa filmin abartılı-dramaya uyarlanması çok daha kolaydır.

Kısa Filmde Biçem

Ders verici öykülerde tüm öğeler vardır: Karakter, konu ve ton. Bu öğeler öykünün açılımında iletinin verilmesine hizmet eder ve kolaylık getirirler. Eğretileme, abartı, doğaüstü olaylar ve karakterlerin hepsi öykünün iletisini ulaştırmada biraraya gelmişlerdir. Bergman gibi gerçekçilik üzerine dayanan bir yönetmen bile, *The Seventh Seal* (1956) adlı filminde bu çizgiden uzaklaşmıştır. İnsanoğlunun ölümlü olmaktan kaçamayacağı dersini veren konuyu, özellikle de Bubonic Plague salgın hastalığını, Kara Ölümün (Black Death) yayılışıyla ilgili bir konuyu araç olarak kullanmıştır.

Öykünün amacı yani ders, konunun hayal gücü ve doğalcılık dışında işlenmesini gerektirir. Bu da, bir kısa filmde daha çok rastlanan bir biçemdir.

Başkarakter ve Amacı

Uzun filmde olduğu gibi, karakter ve amacı izleyiciyle özdeşleşmekten çok, ders verici iletiye yardım eder. Karakter bir araçtır. *Star Wars* gibi filmlerde süper kahraman olan karakterler bile bu biçimde kullanılmıştır. Yazar/yönetmenin sesi de karakterden çok verilen iletiye yönelik olduğu için, izleyici karakterden uzak kalır. Yine de karakterin iyi belirlenmiş bir amacı vardır ve bu amaç öyküde ilerlemeyi sağlar.

Konunun Rolü

Abartılı-dramada konu çok önemlidir ve öykünün yükselişini sağlar. Diğer türlerden farklı olarak, öykünün başarısından çok yaşamsal bir rol oynar. Kısa filmde de konu, karakterden daha etkilidir. Karakterin ikincil kalışı, öykünün eğretilemeli sunumunu sağlar.

Yapı

Yapının en önemli öğesi bir anlatıcının yer almasıdır. Lisa

Shapiro'nun *Another Story* filminde anlatıcı büyükannedir. Juan Carlos Martinez-Zalvidar'ın *The Story of a Red Rose* adlı filminde dış ses kullanılmıştır.

Yapıyla ilgili bir diğer nokta, karakter ve konuya ivedilikle girmek gerektiğidir. Konu, bir yolculuk biçiminde sunulur ve amacı yazarın iletisini ulaştırmaktır.

Ton

Uzun filmde olduğu gibi ton, gerçeklikle sınırlı değildir; özgür bir biçimde fantastik ya da karanlık olabilir. Her iki durumda da, günlük yaşantımızda var olmayan karakter ve olayları inandırıcı biçimde veren bir ton gerekir. Öykünün altındaki dersle ilgili olarak yazarın tutkusunu güçlendiren bir sunum olmalıdır.

Karakter Üzerine Bir Örnek

Lisa Shapiro'nun *Another Story* adlı filmi (Bkz. EK), bir rejimde farklı insanlara nasıl davranıldığını anlatır. Büyükanne iki küçük torununa geçmişte tam olarak zamanı belirlenmemiş bir döneme ait bir masal anlatır. Ortaçağda geçebileceğini düşündüğümüz öyküde siyah tırnaklı insanlar kralın şövalyeleri tarafından zindana atılmaktadır. Öyküyü dinleyen iki küçük kıza benzeyen iki kardeş de zindana atılır ve biri diğerinin yaşamını kurtarır. Kral tahttan indirildikten sonra kara tırnaklı insanlar özgür kalırlar. Küçük kızlar büyükannelerine bu öykünün gerçek olup olmadığı ve büyükannenin bu öyküyü nereden duyduğu konusunda sorular sorarlar. Son sahnede büyükannenin kolunda Nazi kamplarından tanıdığımız damgalanmış numaralar görürüz ve kendi deneyiminden bir masal yarattığını anlarız.

Karakterler sıradandır. Büyükanne ve iki torun önde gelen karakterlerdir, ayrıca anne baba, şövalyeler ve köylüler yalnızca simgesel düzeyde verilmiştir. Büyükannenin sıcaklığı, küçük kızların enerjileri ve meraklı olmaları daha çok

işlenmiştir, ancak hepsi konuda birer araç olarak kullanılmıştır.

Karşıt Karakterin (Antagonist) Önemi Üzerine Bir Örnek

Anais Granofsky ve Michael Swanhaus'un ortak senaryosu *Dead Letters Don't Die*, umut ve umutsuzluk üzerine modern bir fabldır. Bir postacı olan başkarakter umut dolu bir insandır. Mektuplarından dolayı aşık olduğu kadın patronu ve Noel Baba gibi karakterler büyük kent yaşantısının acımasızlığını simgeler. Hepsi birden karşıt karakteri oluştururlar, ancak bu, başkarakterin onlardan nefret etmesi değildir, yalnızca toplumsal ve psikolojik anlamda temsil ettikleri tutum ona karşıttır. Karşıt karakterler umutsuz kişilerdir. Empire State binasının tepesinden paraları saçarak dünyayı kurtarma fikri konu olarak işlenmiştir. Ancak başarısız bir girişimdir. Fupper'ın Amanda'yı değiştirme ve kurtarma çabası, ona aşkını sunması Fupper'ın umudu sunmasıdır. Umutsuz bir insanı kurtarmak, dünyayı kurtarmaktır. Senaryodan alınacak ders budur. Filmde alışılmamış etki, umutsuz insanlar için kaygılanışımızdır.

Konu ve Ton Üzerine Bir Örnek

Juan Carlos Martinez-Zaldivar'ın *The Story of the Red Rose* filmi Oscar Wilde'ın bir peri masalına dayanır. Filmde masala sadık kalmak için büyük çaba gösterilmiştir. Kırmızı güllerin yaratılışını anlatan filmde insanlarla yarı peri yarı insan diğer doğaüstü figürlerin ilişkileri de ele alınmıştır. Çok eski ve uzak dönemlerde geçen öyküde, prenses Infanta ile dansa gidecek olan bir bilim adamı onun giysisine uygun bir kırmızı gül bulmasını şart koşar ve adam olanaksızı başarmak zorunda kalır. Bilim adamı dişi ve erkek iki kuşun anatomilerini inceler ve dişi kuş Sirah'ı bu amacına feda etmek istemez, onu serbest bırakır. Kuş bu nedenle adamı çok sever, ancak adam Infanta'ya aşıktır.

Sirah önce bir sarı gül tomurcuğu, sonra beyaz bir gül tomurcuğu bulur. Amacı kırmızı gülü yaratabilmektir. Beyaz gül ona, ancak bir beyaz gülü yüreğine sokup kanıyla kırmızı bir gül elde edebileceğini söyler. Bunu bir insan için mi yapacağını sorar, Sirah "evet" der ve bu gülü yaratmak için kendi yaşamından vazgeçer.

Adam kuşu ve yanındaki kırmızı gülü bulur, kuşu gömer ve gülü aldığı gibi Infanta'ya koşar. Oysa, bir başka erkek prensese yakutlar armağan ederek kandırmıştır. Bilim adamı mahvolur. Ancak o tarihten sonra Sirah'ın mezarından hep kırmızı güller biter.

Konu Sirah'ın bir kırmızı gül yaratmanın yollarını aramasıdır. Aşktan yola çıkarak fedakarlık ve ölüme doğru bir yolculuğa çıkar. Alınacak ders, özveri ve aşkın güzelliğe (kırmızı gül) giden tek yol olduğudur. Abartılı-dramalarda olması gerektiği gibi konu, bilim adamı, Sirah ve Infanta gibi karakterlerin çok üstünde ağırlıklı bir yer tutar.

Ton açısından masal güzellik, şiddet, fedakarlık ve incelik taşır. Karakterler çelişkilerle doludur. İnsanların yarı insan yaratıklar kadar dürüst ve hassas olmadığı anlatılır. Doğacılık yoktur. Biçimsel, törensi bir yaklaşım filmi doğacılıktan uzaklaştırarak ona bir biçim kazandırmıştır. Alınacak olan derse uygun biçimde güzellik ve dehşet bir arada öyküyü doldurur.

Özetle; abartılı-dramada yazarın sesi ya da aktarılan iletinin/dersin ağırlıklı olması için ve izleyiciyle özdeşleşmenin önüne geçmesi için bu aşırılıklar gereklidir.

SONNOTLAR

[1] J. Campbell, *Hero with 1000 Faces*. (New York: World, 1965.)

[2] *Mad Max, Road Warrior, Beyond Thunderdome*

15

DENEYSEL DRAMA

Deneysel drama ya da genel olarak *deneysel anlatım* kavramı, deneysel film ve video ile karıştırılmamalıdır. İkincisi daha çok biçem gerektirir ve pek çok Norman McLaren filminde gördüğümüz gibi soyut biçim ve çizgide bir uç örnektir. Burada soyut bir müzik parçasına görsel bir boyut katılmıştır. Anlatım ya da öykü bu türde gerekli bir öğe değildir. Oysa deneysel dramada anlatımın önemli bir rolü vardır. Biçim ve biçem aynı derecede önem taşıdığı gibi kimi durumlarda öyküden bile daha önemli olabilir.

Günümüzde deneysel drama, müzik videosu anlatımıyla bilinir, ancak kökeni film tarihinin çok eski isimlerine dek gider.

Dziga Vertov'un *The Man with a Movie Camera (Kameralı Adam)* (1928) bir kameramanın bütün bir gününü anlatırken biçemiyle de öne çıkar. Olası tüm kamera açıları denenmiş, projeksiyon ve özel etkiler (örneğin, sinema koltuklarının bir arada kalkıp inişi) tüm film yapım süreçlerindeki enerjiyi yakalamıştır. Bu filmde biçem, içerikten daha çok akılda kalır. Alexander Dovschenko'nun *Earth* (1930) ve Bunuel'in *Un Chien d'Andalou (Endülüs Köpeği)* (1928) filmleri de bu anlamda önemli örneklerdir. Bunuel'in Salvador Dali ile yaptığı filmde ayrıca, deneysel dramanın öbür sanatlarla ve sanat akımlarıyla bağı da görülür. Bunuel-Dali filminin anarşik biçemi görsel şoklarla bilinçaltına seslenir. Kanlı ve çarpıcı sahnelerden piyano üzerinde taşınan kanlar içinde iki eşek, bir insanın avucundaki delikten çıkan böcekler ve bir gözün boydan boya kesilişi gibi şoke edici görüntüler–filmde bir tür öykü olmasına karşın- öne çıkar. Sonuçta, pek belirgin olarak akılda kalmasa da çok güçlü bir deneyim söz konusudur.

Burada deneysel dramaya özgü bir ipucu görebiliriz. Çizgisel bir zaman ve karakter çerçevesine karşı çizgisel olmayan bir biçim vardır. Bir öyküyü ve geleneksel türleri biçimlendiren öğeler (amacı olan bir karakter, konu) deneysel dramada saptırılır diyebiliriz ve geriye yalnızca çok güçlü biçemsel öğeler kalır.

Deneysel drama örneklerinden Maya Dareen'in *Meshes in the Afternoon* (1943), Chris Marker'ın *La Jetée (1962)*, Andrey Tarkovsky'nin *The Mirror(Ayna) (1974)*, Miklos Jansco'nun *The Round-up* (1965), Alan Resnais'nin *Last Year at Marienbad* (1961), Krystof Kieslovski'nin *The Double Life of Veronique* (1992) ve daha yakın zamanlara ait İngiltere'de Sally Potter'ın *Orlando* ve Terence Davies'in *Distant Voices, Still Lives*, Kanada'da Patricia Rozema'nın *I Even Heard the Mermaid's Singing* ve Atom Egoyan'ın *Exotic*, Avustralya'da Jane Campion'ın *Sweetie* gibi filmleri ABD'de Julie Dash'in *Daughters of the Dust* ve Su Friedrich'in *Sink or Swim*, Quentin Tarantino'nun *Pulp Fiction(Ucuz Roman)* filmleri sayılabilir.

GENEL ÖZELLİKLER

Çizgisellik Dışı

Deneysel anlatımda geleneksellikten kaçınmak çok önemlidir. Başı, ortası ve sonu belirlenmiş geleneksel anlatımda başkarakter amacına ulaşır ya da ulaşamaz. Ancak bu amaca ulaşma çabası bizi öykü boyunca sürükler. Deneysel dramada ise karakter, konu, öykü gibi bu üç öğenin biri ya da hiçbiri olmayabilir. Öykünün enerjisi, yazarın seçtiği biçemden gelir. Yazar bunu, izleyicisinin beklediği çizgisel bir geleneksel eksikliği telafi etmek için yapar. Çoğu deneysel dramada konu yoktur, belirlenmiş bir karakteri bile olmayan örnekler vardır. Dolayısıyla çekişme, kutuplaşma gibi geleneksel dramatik öğeler de azdır. Deneysel dramada biçim ve

biçem, içerik kadar önemli, hatta daha önemlidir. Dolayısıyla geleneksel dramatik öğeler yerine, çizgiselliğin dışına çıkmak gerekir. Deneysel dramayı belirleyen, bu çizgi-dışı özelliğidir.

Farklı bir Biçem

Biçem, anlatılan öyküye yardım edebildiği durumda etkili olur. Biçem, öykünün enerjisine kattığı yeni bir duyguyla önem kazanır. Bu durumda öykülerine yenilik katabilen yapımcıların deneysel dramada daha başarılı olduğunu söyleyebiliriz.

İçerik genellikle daha zayıf olduğundan, ödünç alınmış biçemler deneysel dramanın hedeflediği izleyiciyi etkilemez. Bu durumda filmin piyasada kalma süresi kısa olur. Bunuel ve Tarkovsky gibi kimi istisnalar olsa da sonuç değişmez. Kimileyin yapımcılar daha uzun süre piyasada kalmak için geleneksel türe dönüş yapar. Tarantino'nun *Pulp Fiction*'dan sonra *Jackie Brown* gibi geleneksel bir film çekmesi bu nedenledir. Deneysel dramayla ilgili bu farklı biçem, bir yapımcının meslek yaşamı boyunca sürdürebileceği bir tür değildir. Genellikle biçemin ön plana çıktığı yapıtlardansa, içerik daha çok tutulur.

1965 yılında Richard Lester, *A Hard Day's Night* filmi için Beatles'ın enerji ve anarşisini yakalayacak bir biçem bulmaya çalışmıştır. Grubun gücü müziğinden geldiği kadar üyelerinin kişiliklerinden geliyordu ve Lester bunu yakalayacak bir biçem bulmak zorundaydı. Hemen hemen MTV biçeminde en belli başlı film sayılan bu yapıtında Lester, aynı şarkı adı altında birkaç parçayı topladı. Bu bütünlük içinde istediği ton ve bakış açısını gösterebileceği bir hareket yeteneği kazandı. Çoklu kamera, bilinen espriler ve saçma bir tutum yarattı, gerisi tarihçeydi. Oliver Stone'un *Natural Born Killers (Katil Doğanlar)* filmi, doğrudan Lester'ı izleyen bir film olmuştur. Yalnızca biçemsel esnekliği genişleterek değiş-

keler (varyasyonlar) kullanmış ve filmin hızı –otuz yıl sonra– çok ileri bir gelişim göstermiştir.

Atom Egoyan'ın *Exotica* (1994) filminde biçem oldukça düşündürücüdür. Exotica adlı bir seks barında geçen öyküde çok sayıda karakter vardır. Her biri cinsel olarak karmaşıklıklar yaşayan, incinmiş kişilerdir. Egoyan huzursuzluğu hissettiren bir biçem kullanmıştır: Bu insanları anlamak, tutku ve takıntılarını bulabilmek amacıyla bu biçemde bir sis perdesi yaratmış ve sanki karakterlerin kurtuluşları için sis perdesinde bir delik bulmalarını istemiştir. Ancak karakterler bunu ayırt edemezler. Filmin sonunda bu çıkışı biz izleyici olarak görürüz. Film bu noktaya dek erotikliğiyle enerji kazanır.

Durağan sahnelere dayalı bir biçem de Chris Marker'ın *La Jetée* adlı filminde görülür. Biçem, Jansco'nun *The Round-up* filminde olduğu gibi uzun çekimlere, Michelangelo Antonioni'nin *The Passenger* filmindeki akıldan çıkmayan sahnelere ya da belli bir müzik parçasının tanınmışlığına dayanır. Wong Kar-Wai, *Chungking Express* adlı filminde Mamas and Papas grubunun 'California Dreamin' şarkısını aynı biçimde kullanarak biçem yaratmıştır. Kimileyin tüm bu öğeleri kullanarak biçem oluşturulabilir. Deneysel dramada öyküye güçlü bir enerji katmakla değişik bir biçeme ulaşılabilir.

Diğer Sanat Dallarıyla İlişkisi

Deneysel dramanın öbür sanat dallarıyla bağı bu yapıtta incelediğimiz tüm türlerden daha çoktur. Esinlenmek ya da yardımlaşmak amacıyla deneysel drama öbür sanatlara başvurur. Gerçekte tüm sanat dalları biçim ve içerikle uğraşır, ancak deneysel drama –melodram ve yarı-belgeselden ayrıdır– gerçeklikle hiç bağdaşmaz. Tam tersine toplumsal bir gerçekten ziyade, psikolojik bir anlam arayışında biçemi kullanır. Bunuel-Dali örneğinde Dali'nin resimleri tamamen

düşleriyle bağlantılı işlenmiştir. *La Jetée* filminde Marker, fotoğraf-gazeteciliği ile kurmaca arasındaki farkı ortaya koyar. Fellini *Satyricon* filminde Dante'nin 'İlahi Komedya'sını Heironymous Bosch'un tablolarıyla ilişkilendirir. Dovschenko *Earth* filminde ve Bertolucci *Sheltering Sky* filminde Uzak ve Orta Doğu epik şiirleriyle, Peter Brooks *Marat/Sade* filminde ise tiyatrodaki uzam üzerine oyunlarla kendi görüşlerini karşı karşıya getirmiştir.

Burada önemli bir nokta, deneysel dramanın öykü için seçilen biçemi vurgulamak amacıyla öbür sanatlardan esinlenmesi ve öbür sanatlarla yakınlık kurmasıdır. Sinema popüler bir sanat olarak kabul edildiğinden bu bağ deneysel dramanın amaçlarını öbür sanatların amaçlarıyla yakınlaştırır. Bu amaçlar edebiyatla ya da resim ve müzikle ilgili olabilir, ancak hangi sanat dalıyla bağ kurulursa kurulsun bu bağ, deneysel dramanın amacına bir ciddiyet kazandırır.

Kültür Kavramı

Deneysel drama yalnızca öbür sanatlara bağlı olmakla kalmaz, doğrudan kültürel kavramlarla da bağlıdır. Bu, öbür türlerin aynı düzeye ulaşamadığı anlamına gelmez, yalnızca deneysel dramada kültür kavramı öbür türlere göre daha merkezcil bir önem taşır. Bunuel-Dali filminde, Freud'un cinsellikle ilgili görüşlerini buluruz. *Meshes in the Afternoon* filminde bu görüşler daha da temel bir yer tutar. Friedrich'in *Sink or Swim* (1989) filminde Jung'un tiplemeleriyle insan gelişimindeki evreler karşılaştırılmıştır. Kendi otobiyografik öyküsü ve yapısı da babasının antropolojiyle ilgisinden etkilenmiştir: Filmin yapısı bölüm bölüm düzenlenmiş ve bu bölümlerle doğumdan yetişkinliğe kadar antropolojik bir gelişim sergilenmiştir.

Deneysel dramanın öbür sanat ve kültür dallarıyla bağı bu türün yapısını belirlemeye yardımcı olur.

Karakterin Soyutlanması

Deneysel dramada karakterler, öbür türlerle karşılaştırıldığında çok daha önemsizdir. Abartılı-dramada olduğu gibi yazarın görüşünü anlatmak için bir araç olarak kullanılsa da, deneysel dramada karakterin bir amacı yoktur. Daha açık bir deyişle, yazarın amaçları için öykünün içinde yer alır, öyküye katkısı yoktur. İzleyicinin karakterle özdeşleşmesi de söz konusu değildir. *The Passenger* filminde karakterleri belli bir duygusal bağla izlemeyiz, yalnızca öykünün içinde oldukları için varlıklarını kabulleniriz. *Exotica* gibi bir filmde çok karakter vardır ve biz hepsini izleriz, ancak belli bir amaçları olmadığı için onlarla özdeşleşmeyiz. Kısacası filmi içinden değil, dışından izleriz. Karakterler çok karmaşık değildir, inandırıcı olup olmamaları da önemli değildir, çünkü öykünün biçemi ve biçimi bizim ilgimizi çekecek enerjiyi içerir. Bu karakterleri kendilerini reddeden, belli alışkanlıkları ve takıntıları olan karakterler olarak tanımlarız ve neden böyle yaptıklarını merak ederiz. Onlar, öykü içinde izlememiz gereken birilerinin olması gerektiği için vardır. Bunun ötesinde hepsi sorunlu, gizemli tiplerdir ve merak ettiğimiz konularla ilgili yorum yalnızca biçemden gelir.

Konu Eksikliği

Karakterin bir amacı olmadığı durumda konunun da olması gerekmez. Genelde dramatik dinamik, başkarakter ve amacının konuyla çakışması sonucu ortaya çıkar ve deneysel dramada bu iki öğeden birinin olmaması öbürünü de gereksiz kılar.

Deneysel dramanın dramatik yapısı tamamen biçemle biçimlendirilir. Karakterlerle yürüyen bir yapı olmadığından izleyicinin kafası karışabilir, izleyici enerji eksikliği hissedebilir, giderek sıkılabilir. Konunun da –temel bir dramatik öğe

olarak– yokluğu nedeniyle, burada yazara düşen iş, biçemi çok enerjik ve sürükleyici bir biçimde kullanmaktır.

Biçimden Yararlanmak

Karakter ve konu gibi öğelerin kullanılmadığı durumda izleyicinin katılımını sağlayacak bir biçem gerekir. Bu, kullanılmayan öğelerin yerini tutacak bir biçim yaratılması demektir. *Exotica*'da beş ayrı karakterin her birini cinsel sorunlarıyla ve bu sorunların kaynaklarını anlayabilmek amacıyla izleriz. *Sink or Swim* filminde kronolojik bir sırada birbirini izleyen bölümlerle yazınsal bir biçim kullanılmıştır. *A Hard Day's Night* filminde şarkılarla biçimlenmiş bir kalıp içinde öyküden parçalar verilir. Paul'un büyükbabasının serüvene olan açlığı, Ringo'nun aşağılık kompleksi ve öbür öykü parçaları araya sıkıştırılmıştır. *Natural Born Killers* filminde, televizyona dönüş yapan bir biçimle filmin yapısını ve anlamını çözeriz. Deneysel dramada anlam somut olmak zorunda değildir. Filmin sonunda, yalnızca belli bir duyguyla bir ruh durumuna gireriz. Yine de bir anlam çıkarmamız için bizi yönlendiren öğe, filmde kullanılan biçimdir.

Ritüel Bir Ton

Abartılı-dramada bir metafor yaratabilmek için ritüel olayların kullanılması gibi, deneysel dramada da görsel ya da işitsel olarak ayrıntılarla bir eğretileme yaratılır. *Satyricon*'daki gibi şiirsel, *Passenger*'daki gibi esrarengiz ve ürkütücü, *The Double Life of Veronique*'de olduğu gibi sanrısal, *Round-up* filmindeki gibi destansı ve acımasız tonlar karakterler ya da uzam için eğretilemeli bir biçimsellik sağlar. Egoyan'ın *Calendar* filminde Ermenistan, *Chungking Express*'te Hong-Kong herkes için geçerli uzamlar olarak insanların biraraya geldiği, ancak her birinin bu uzamlarda yalnız olduğunun eğretilemeli birer anlatımıdır. *Exotica*'daki ka-

rakterler yalnızca cinsel bunalımları olan insanlar değildir, yirminci yüzyılın soyutlanmış yaşam biçiminden kaçan göçmenlerdir.

Ayrıntıların yinelenmesiyle yaratılan törensel bir ton, deneysel dramanın özündeki eğretilemeli anlatımı sağlar.

Yazarın Sesi

Çoğu türler izleyiciye duygusal bir deney yaşatmak amacına odaklansa da, deneysel dramada yazarın böyle bir amacı yoktur. Burada yaratılmak istenen duygu, doğrudan bir anlatımla iletilemeyecek kadar yoğundur. Yazarın dolaylı bir yol bulması gerekir. Bir yarı-belgeselde yazar, filmine "Bu önemlidir" damgasını doğrudan doğruya vurabilir; deneysel dramada ise yazar bu dolaysız yolu seçemez. Burada yazarı normal bir düzyazı yazarı değil de bir şair olarak düşünebiliriz. İletilmek istenen duygu, sözlerin ritmiyle izleyiciye aktarılmalıdır. Karakter, konu, yapı gibi geleneksel öğeler yerine eğretileme, imge ve duygular anlatım aracı olmalıdır. Yine de yazarın bir duygu iletmek ve bir olguyu paylaşmak için kendi sesi vardır, ancak abartılı-dramadaki gibi bir ders ya da yarı-belgeseldeki gibi toplumsal ya da siyasal bir görüş aktarmak biçiminde değildir. Çok yalın ya da çok karmaşık bir olgu anlatılıyor olabilir, ancak önemli olan bunun son derece kişisel ve şaşırtıcı/çarpıcı olmasıdır.

Örge (Motif) – Örnekler

Deneysel dramada örge(motif)nin sunumu da öbür türlerden farklıdır. Bunu örneklerle açıklayalım:

Calendar

Başkarakter ve Amacı

Bir fotoğrafçı olan başkarakter, bir takvim için kilise fotoğrafları çekmek üzere Ermenistan'a gider. Eşi ve şöförüyle bu yolculuğa çıkan karakterin kendisi hiç görünmez, yalnızca çevreyle ilgili bakış açısı bize aktarılır. Sorular sorar, tepkiler

verir. Hiçbir biçimde çevresine olumlu bakmadığını anlarız. Eşi, tarihi yerleri anlatan şoförün çevirmenliğini yapar. Fotoğrafçı, giderek karısıyla şoförün arasında gelişen yakınlığı kıskanmaya başlar. Daha derin bir boyutta, karısının Kanadalı ve aynı zamanda Ermeni kimliğini kıskanmaktadır. Kendisi bu ülkede tamamen bir yabancıdır.

Ermenistan'daki sahneler arasında Kanada'daki yaşantısından parçalar görürüz. Ülkesindeki azınlık gruplardan kadınlarla yemeğe çıkar ve fotoğrafçı son bardak şaraplarını doldururken kadınlar bir telefon görüşmesi yapmak üzere masadan ayrılırlar. Hepsi kendi ana dillerinde (Almanca, Fransızca, Fince, Arapça olmak üzere) sevgililerıyle konuşur. O sırada fotoğrafçı da, Ermenistan'da kalan karısı ve evlat edindikleri kızına kafasından mektuplar yazar. Film, Kanada ve Ermenistan görüntüleri arasında gidip gelir.

Karşıt Karakter (Antagonist)

Filmde belli bir karşıt karakter yoktur, başkarakter iki ülke arasında bölünmüş yaşamıyla kendi kendine karşıttır. Filmde bir sonuç da yoktur, yalnızca bir kimlik sorunu anlatılır.

Katalitik Olay

Fotoğrafçının Ermenistan'a gidişi katalitik olaydır.

Çözüm

Fotoğrafçı kendi ülkesine döner ve karısı Ermenistan'da kalır, ancak filmde kesin bir son yoktur. Evliliklerinde bir sorun yaşıyor olabilirler ve her şey düzelebilir, ancak ayrılmış da olabilirler. Belki de karısı Ermeni şoförle birliktedir. Bunların hiçbiri tam bir çözüme ulaşmaz.

Dramatik Tırmanış

Filmde bir tırmanıştan çok, zaman içinde iki ülke arasında gidip gelmeler vardır. Ermenistan'da iki etmen önemlidir: Yolculuk ve fotoğraf çekimi. Görsel biçem olarak bu iki

olgu farklı sunulmuştur, fotoğraf çekimleriyle yolculuk görüntüleri bir karşıtlık oluşturur. Fotoğrafçının bakış açısında bu iki olgu birleşir ve karısı her iki olgu içinde ön plandadır. Ermenistan görüntüleri de Kanada görüntüleriyle karşıtlık içindedir. Görüntülerin yinelenmesiyle başkarakterin bakış açısı ve biçem öne çıkmıştır.

Anlatım Biçemi

Konu ve karakterle yürüyen yapıda bir film değildir. Fotoğraf çekmek için çıktığı yolculukta karakterin amacı resimlerle de pek ilgili değildir; Ermenistan'da olmaya karşı bir savaşım vermektedir. Fiziksel olarak orada bulunduğu halde duygusal olarak kendi ülkesini anımsar. Fotoğrafçı Kanada'ya döndüğünde takvimin basılmış halini görürüz. Bu, fotoğraf çekimi için çıktığı yolculukla ülkesine dönüşü arasındaki geçişi anlatır. Kanada'da birtakım kadınlarla ilişki kurmaya çalışır, ancak her biri onu reddeder. Kanadalı oluşu azınlık kadınları etkilemez. Bu ilişkilerde de bir gelişme kaydedilmez.

Daha çok Ermenistan'daki geçmiş günlerini izleriz. İşinde başarılı olmasına karşın bütün diğer ilişkilerinde (karısı ve öbür kadınlarla ilişkilerinde) başarısızlığa uğramıştır.

Anlatım Biçimi

Fiziksel zaman, filmde önemli bir faktördür, ancak başkarakterin soyutlanmış yaşamıyla karısının sağlıklı ruhsal durumundaki karşıtlık açısından psikolojik zaman hiç ilerlemez.

Ton

Biçimsel bir tonla manevi değerlerin vurgulandığı filmde kendi kökenlerinden uzaklaşmış bir adamın öyküsü anlatılır. Artık Kanada'ya yerleşmiş olan başkarakter, Ermeni kimliğinden kopmuştur. Egoyan her iki karakteri de ön planda tutmuş ve biçemiyle iki ayrı ülkeyi farklılıklarıyla göstermeyi başarmıştır: Ermenistan dışta kalan açık toplumdur, Kanada

içte kalan kapalı toplumdur. Ermenistan'daki görüntülerinde ki hareketliliğe karşın Kanada görüntülerinde değişmez bir durum söz konusudur.

Chungking Express

Başkarakter ve Amacı

Aşk yaşamında hiç şansı olmayan bir polis, kalabalık Hong-Kong kentinde yapayalnızdır. Gerçekte sosyal bir insandır, ancak özel yaşamında yazgısı hep yalnız kalmaktır. Hergün kahvesini içip salatasıyla yemeğini yediği küçük bir restoran vardır. Sahibi, çok iyi bir satıcı olduğu kadar, kadın-erkek ilişkileri üzerine düşünceler geliştirmiş bir kişidir. Polise pek çok kadın önerir. Yanında çalışan kuzeni, Mamas and Papas grubuna hayran, ilginç bir genç kadındır. Kadın polise ilgi duyar ve öykünün ortasında kendini önemli bir konuma oturtur. Bu anlamda, kadın da bir başkarakterdir. Görünüşteki amacı polisle ilişkiye girmektir, ancak bunu yapmaz. Polisin eski kız arkadaşı evinin anahtarını bir mektupla geri gönderdiğinde anahtar başkarakterin eline geçer ve başkarakter polisin evine girer. Polisin evine akvaryum ve benzeri ilginç yaşam belirtileri getirir, ancak polisin kendisini fark etmesi üzerine kaçar. Polis ona çıkma teklif eder, kadın bunu reddeder. California'ya gider. Mamas and Papas grubunun en sevdiği şarkısı 'California Dreamin' adlı şarkıdır. Bir yıl sonra geri döner. Polis, restoranı kadının kuzeninden devralmıştır. Film, bu iki insanın birleşip birleşmeyeceği konusunda bir soruyla biter. İkisi de yalnızdır ve birbirlerinden hoşlanırlar, ancak kendi karmaşık duyguları biraraya gelmelerine engeldir.

Karşıt Karakter (Antagonist)

Büyük kentte kıstırılmış bu insanların pek de çekici olmayan gerçeklere karşı, kendi yarattıkları fantezileriyle yaşadıklarını anlatan filmde, karşıt karakter büyük kenttir. Soyut-

lanmış ve birbirlerine ulaşamayan karakterlerin her biri kendi karşıt karakterleridir.

Katalitik Olay

İki karakterin karşılaşması katalitik olaydır.

Çözüm

Filmin sonunda iki karakterimiz ilk kez tanıştıkları restoranın önünde durmaktadırlar. Birlikte olup olmadıkları belirsizdir. Bu durumda filmin sonu için bir umut ışığı vardır, ancak kesin bir sonuca bağlanmamıştır.

Dramatik Tırmanış

Her iki karakterin dramatik yapısı, birbirlerine ilgi duymakla birlikte karmaşık duygularındaki iniş çıkışlardır. Polis için restoran ve yeme içme, kadınlarla olan ilişkisinde bir ortam hazırlar. Kadın için, polise duyduğu ilgi ve onun evine gizlice girip çıkmalarına rağmen yüz yüze geldiğinde ondan kaçışıdır. Düşlerinin peşinden California'ya gider, ancak polise bir yıl sonra döneceği konusunda bir not bırakır. Bir bakıma randevularını ertelemiştir. Döndüğünde ikisi de değişmiştir, ancak yine restoranda buluşurlar. Son, açık bırakılmıştır.

Anlatım Biçemi

Filmde konu yoktur, karakter boyutu vardır. Ancak bu iki karakteri de filmin sonunda başlangıcından daha çok tanıdığımız söylenemez. Kadın bir hippi, adam ise bir polistir. Kadın Amerikan müziğini sever, adam yemek yemeyi. Adam, kadınlarla ilişkilerinde fazla başarılı değildir, kadın da erkeklere kayıtsız gibi görünür. Olağan bir gelişme, bu iki insanı daha iyi tanımamız ve birleştiklerini görmemiz olurdu. Oysa dramatik tırmanışta böyle bir kesinlik yoktur. Çift bir an yakınlaşırken, bir an uzaklaşır. Film geleneksel bir kadın-erkek ilişkisi gibi görünse de, aslında böyle değildir.

Anlatım Biçimi

Zaman, öyküde çok önemli bir rol oynamaz.

Ton

Filmin tonunda bir hareket varmış gibi görünse de, aslında durağan bir yaşam vardır. İki karakter büyük kent yaşantısı içinde hareket halindedir, ancak Kar-Wai bütün bunları durağan kılan öğeler kullanmıştır. Polisin koşarken dondurulduğu sahneler yalnızca onu yavaşlatmakla kalmaz, zamanın içinde de durdurur. Kadının işine karşı kayıtsızlığı, onun Hong-Kong türü yaşama uyum sağlayamadığını gösterir. Büyük kentin olaylarına karşı da kayıtsızlığını anlarız. Hareketli bir insan değildir, işinden kaçmaya bakar. Her iki karakter de çevrelerinden kopuktur.

Restoran, adamın evi, kadının işyerinde kendini müziğe kaptırması gibi kişisel ritüelleri –sorunları- bizim gözümüzde onları yakınlaştırır. İnsanların yaşadıkları yerle ilişkilerini ortaya koyan filmde —deneysel dramada olması gerektiği gibi— Hong-Kong'la ilgili psikolojik bir duygu, bu iki insanın öznel durumlarını anlatır.

Autumn Moon

Bu filmde de iki başkarakter vardır ve uzam yine Hong-Kong'tur. Ancak gökdelenler ve deniz kıyısındaki yaşamla karakterlere başka bir ortam sunar.

On beş yaşındaki küçük kız büyükannesiyle yaşamaktadır. Annesiyle babası ve erkek kardeşi Kanada'ya yerleşmiştir. Kız, okulunun bitmesini mi yoksa büyükannenin ölmesini mi bekliyordur? Neden orada kaldığını kestiremeyiz. Üstelik küçük bir çocuk ve bir yetişkin arasında kalmıştır, ayrıca Kanada ve Hong Kong arasında bir kimlik sorunu vardır. Çinlidir, ancak en sevdiği yiyecek McDonald's türünden Amerikan yiyecekleridir. Mutluluk ve düş kırıklığı arasındadır. Onu öykü içinde ilerleten belli bir amacı da yoktur.

Erkek karakter otuz yaşlarında bir Japon turisttir. O da ikilemler arasında bocalar ve onun da belli bir amacı yoktur. Çince bilmedikleri için iki başkarakter de İngilizce konuşurlar.

Karşıt Karakter (Antagonist)

Belli bir karşıt karakter yoktur, ancak geleneksel aile kültüründen iki kişinin bu geleneğin dışında modernliğe özenmesi, karakterleri kendi kendilerinin karşıtına dönüştürür. Filmde ikincil karakterler olmasına karşın bir karşıt güç oluşturmazlar. Kızın büyükannesi geleneksel bir insan olarak filmde en emin adımlarla ilerleyen karakterdir.

Adamın tarafında ise eski sevgilisinin kız kardeşi aynı biçimde modern bir kadındır. Boşanmış, şen şakrak bu kadınla adamın bir ilişkisi olur, ancak bu, iki taraf için de verimli bir ilişki değildir.

Katalitik Olay

İki başkarakterin karşılaşmasıdır.

Çözüm

Son, açık bırakılmıştır.

Dramatik Tırmanış

Filmde açıkça görülen bir dramatik tırmanış yoktur. Küçük kız kendi yaşıtı bir çocukla ilişki kurar. Birbirlerine çok tutulmuşlardır, ancak cinsel ilişkileri yoktur. Japon turist de bir ilişki içindedir, ancak bu cinselliğe dönük ilişki, genç kızın cinsel olmayan ilişkisi kadar bunaltıcıdır. İki karakterin ilişkisi, başkalarıyla kurmaya çalıştıkları ilişkilerden çok daha verimli ve varsıl bir ilişkidir. Kız onu evine davet eder, ancak büyükannenin güzel yemeklerini yeme olanağı bulamaz. Hastanede onu ziyarete gidişleriyle engellenen ilişkide bir gelişme olmaz.

Anlatım Biçemi

Genç kız mutlu, dışa dönük; adam ise içe dönük ve buruktur. Bu karakterleri de, filmin sonunda daha fazla tanıyamayız ve karakter boyutunda bir gelişme olmaz. İkisi de ilişkilerinden memnundur, ancak hiçbiri adım atamaz. Filmde konu yoktur.

Anlatım Biçimi

Karakterler gibi zaman da askıda bırakılmıştır, ancak çizgiselliği olmayan filmde zaman önemli bir etmen de değildir.

Ton

Soğuk ve alaycı filmde zaman zaman adamın Japon sevgilisine duyarsızlığını itiraf ettiği sahne gibi duygulu anlar olsa da, karakterlere hep dışarıdan bakarız. Adamın sürekli video izlemesi de bu duyguyu artırır. Hong-Kong'un stilize –yüzeysel- tanımı, bu uzamı da dışarıdan izlememize yol açar.

SENARYO YAZMA ARAÇLARI

Deneysel Dramadan Yararlanabilecek Öykü Türü

Deneysel drama için ilk kaynak, geleneksel olmayan öykülerdir. Kimlik ve soyutlanma gibi psikolojik sorunlar, zaman ve uzamla ilgili incelemeler belli başlı konular olabilir. Örneğin Vincent Ward'un *The Navigator* filmi ortaçağla ilgili bir filmdir. *Autumn Moon* yeniliklerin ve gelenekselliğin birarada yürümeye zorlandığı Hong-Kong'u ele alır. Deneysel drama, konuya fazla ağırlık vermediği için karaktere dayalı çizgisel olmayan ve sonu açık bırakılan bu tarz filmlerde ton önemlidir. Şiirsellik içeriğe bağlı olarak ya da bir formu vurgulamak amacıyla kullanılabilir. Ritmik ya da ritmik olmayan biçimlerde kullanılabilecek şiirselliğin çok geniş ve esnek bir alanı vardır. Tek tek görüntülerdense sözcüklere bağlı bu yapı, deneysel drama için de geçerlidir.

Eğer öykünüzü görsel bir şiir olarak düşünebilirseniz, bir

duygu arayışına gireceksiniz. Bu, bir ilişki ya da bir uzamla ilgili olabilir, öykünün geleneksel bir havaya dönüştürülmesi gerekmez. Deneysel dramanın anahtarı özgürlüktür. Bu türde çalışırken farklı bir şey yapmanız gerekir. Film aracılığıyla şairliğinizi gösterebildiğiniz anda başarılı olabilirsiniz.

Sıradan bir Fikir

Deneysel dramada her şeyi yalın, temel ve giderek sıradan biçimde düşünün. Bir öyküdeki ruh ve duyguyu yakaladığınız an, deneysel dramada başarılı olmanın ilk adımını atmış sayılırsınız. Bir öyküyü iki kişi, bir tek uzam biçiminde yalına indirgemek, gelenekselliğe kaymanızı engelleyecektir.

Karakterin Kullanılışı

Deneysel dramada konu, fazla ağırlıklı olmadığı için karakter kullanımı önem kazanır.

Yazar, karakteri sevdirmelidir. *Chungking Express* ve *Autumn Moon*'daki erkek karakterler mutsuz ve depresif kişilerdir, ancak yazar/yönetmen onlarda izleyicinin seveceği bir şeyler geliştirmeyi başarmıştır. Öyküde kadın karakterin farklı olmasına dikkat edilmelidir –karşıtlık ne denli çok olursa etki de o denli güçlü olur. *Autumn Moon*'da on beş yaşında henüz tertemiz bir genç kıza karşı daha yaşlı ve felegin çemberinden geçmiş bir adam bu karşıtlığı sağlamıştır. *Chungking Express*' te kadın aşırı uçlarda, erkek ise tutucu ve gelenekseldir. Bu uçurumu ne kadar açarsanız, öyküye o denli ilginçlik katabilirsiniz ve yazar olarak yaratıcılığınızı körüklersiniz.

Deneysel dramada karakterler özel bir biçimde işlenmelidir. Onlara yakınızdır, ancak yine de gizemli taraflan vardır. Yazar, bu karakterleri kendilerini tanıdıklan kadarıyla izleyiciye sunar, daha fazlasını bilmemizi istemez. Onlar savaşım vererek kendilerini çözmeye çalışırken izleyici de onlan çöz-

meye çalışmalıdır. Bu, deneysel dramanın büyüleyici tarafıdır. Anlatım ve biçem, karakteri anlayabilmemiz için yazarın kullanması gereken öğelerdir. Filmin sonunda bir değişime uğramak o denli önemli değildir, önemli olan iç savaşımın bulgulanmasıdır.

Bir Yapı Kurmak

Deneysel dramada yapı her zaman değişir. Öykünün çizgi dışı olduğu kesindir, ancak yapı her filmde farklıdır.

Biçimlendirme araçları kullanılır. Japon bir turist Hong-Kong'a gelir. Burada ne bulmayı umuyordur? Çinlilerle uyum sağlayabilir mi? Bir Çinli kızla karşılaşır ve bir ilişki başlar. Değişik bir ilişkidir. İngilizce konuşarak anlaşabilmektedirler. Burada yine olmayacak bir ilişki söz konusudur. *Chungking Express* filminde, ilişki bir biçimlendirme aracıdır. *Exotica*'da uzam, Milcho Manchevski'nin *Before the Rain* filminde ırkçılığın aşkı öldürdüğü bir düşünce biçimlendirme aracıdır. Bu biçimlendirme araçları, yapının yaratılmasında yarar sağlar. Ancak bu araçlar *çizgisel* değildir ve deneysel dramanın beklenmedik tarafı da budur.

Ton ve Ses

Bu biçimde yazarın sesi gerçekten özgün bir ses olabilir. Biçim, insanlar, elinizdeki malzeme –her şey- ton aracılığıyla yorumlanacaktır. Şiirsel, alaycı, izlenimci ve daha pek çok ton kullanabilirsiniz, ancak önemli olan izleyici olarak bizlere neden bu uzam ya da karaktere önem verdiğinizi anlatmanız şarttır. Dolayısıyla, ton belirleyici olmak zorundadır. Ton, düşünce ve görüşlerinizi iletirken yaşamsal bir işlev edinir. Bu açıdan bakılacak olursa, deneysel dramayı seçtiğiniz anda ton ve ses karar vermeniz gereken en önemli öğelerdir.

KARAKTER ÜZERİNE BİR ÖRNEK: *SLEEPING BEAUTIES*

Karyn Kusama'nın *Sleeping Beauties* filmi (Bkz. EK) iki kız kardeşin yatmaya hazırlandığı sahneyle başlar. Birlikte aynı sigarayı içerken, motosikletli bir genç delikanlının gelip onları alacağı üzerine bir fantezi kurmaktadırlar. Sonra yatarlar. El ele tutuşmaları iki kardeşin birbirine olan sevgisini anlatır. Motosikletli genç o gece gerçekten gelir ve abla, küçük kardeşine onunla gitmesini söyler. Küçük kız gider ve abla kendini terk edilmiş hisseder. Kardeşi geri döndüğünde aynı yatağa yatarlar, ancak abla huzursuzdur.

Bu olanlar gerçek miydi yoksa düş mü? İki kız kardeşin ilişkisinde bir gedik mi açılıyordu? Fantezileri, evdeki sıkıcı yaşam biçimine karşı bir panzehir miydi?

Üç kişilik dramada, iki kız kardeşe odaklanırız. Abla egemen tiptir, ilişkileri bir lider ve izleyicisi biçimindedir. Ancak izleyici delikanlıyla gittiği zaman ilişkilerinde ne değişecektir? Roller değişecek midir? Buradaki erkek karakter herhangi biridir, ancak kız kardeşlerin karakterleri işlenmiştir, aralarında bir kutuplaşma söz konusudur. Lider her şeyi başlatan karakterdir: Sigara içmelerini o söyler, kardeşine delikanlıyla gitmesini de o söyler, öbürü boyun eğer. Bu ilişkideki denge değişecek midir? Filmin sonu açık ve çözümsüz bırakılmıştır. İzleyici bu bilmeceyi çözmek üzere ortada kalır.

UZAM ÜZERİNE ÖRNEK: *EMPIRE OF THE MOON*

John Haptas ve Kristine Samuelson'un *Empire of the Moon*(1991) filmi, bir turist gözüyle Paris'i anlatır. Paris'e gelip gizemini ve büyüsünü fark eden turistin gördüğü bu güzelliğin etkisini yaratabilmek için yapımcılar bazı dökümenter görüntülerle abstre görüntülerin bir karışımını sunar. Yapıların bir bölümünün göründüğü, ağaçlıklı bir caddeye ay ışığının vurduğu sahneler, Seine nehrinde ışıl ışıl

tekneler, Eyfel, Louvre Müzesi'ne giden cam piramit, Louvre, şahane tren istasyonları tümüyle Paris'i anlatır. Dünyanın dört bir tarafından turistlerin geldiği Paris.

Paris kavramını biçimlendirmek amacıyla filmin yapımcıları pek çok biçimsel araç kullanmıştır: Beş anlatıcı Baudelaire ve Gertrude Stein'ın Paris'le ilgili şiirleri, sanat, insan ilişkileri, görüşler ve farklı turist tipleri (kimi fotoğrafının çekilmesinden keyif alan, kimi kentin bir köşesinde yaşamlarını değiştirecek bir gizem, bir formül arayan turistler)oldukça zengin araçlardır. Bu deneysel dramanın başarısı Paris'in gizemini vermesinden ileri gelir. Gerçekten anlaşılmaz bir gizemliliği ve buna gereksinim duyan herkes için değerli olan bu mekanı hissederiz

YAPI ÜZERİNE BİR ÖRNEK: *RIVER OF THINGS*

Katharine ve Mick Hurbis-Cherrier'in *River of Things* filmi, Pablo Neruda'nın dört şiirinden esinlenilerek çekilmiştir. Kaşık, Sabun Kalıbı, Masa ve Eşyalar'a yazılan bu dört şiirle yapılandırılan filmde şiirlerin her biri farklı uzunlukta ve tonda ele alınmıştır. Örneğin, içlerinde en doğalcı biçimde Eşyalar'a yazılan şiirde, evli bir çiftin ilişkisi anlatılır. Çizgisel bir gelişmeyle, filmde çiftin öyküsü ilk günden son güne dek işlenmiştir. Şiirin kendisi gözlemci diyalogları biçimlendirir. Eşyalar'la ilgili bu diyaloglar öz-yansımalıdır. Dört şiirin en uzun olanıdır. Öbürlerinde farklı odak noktaları seçilmiştir. Kaşık ile ilgili şiir daha az doğacıdır, sanatsallık ve işlevsellik arasındaki alaycı diyalektiği ele alır. İlk şiire göre doğacılıktan uzaklaşan bu bölümde kaşıklar kendi kendilerine hareket ederler. Bu bölüm ilkine göre daha hızlı bir tempodadır.

Kalıp Sabun şiirinde hız daha da azalır. Hareketsiz değildir, eğlencelidir. Sabah banyosunda bir fantezi ve saçmalık yakalanmıştır. Bir sabun kalıbıyla çikolatalı kekin küvetteki görüntülerinin bir balık biçimine dönmesi, bu bölümü tü-

müyle doğacılıktan koparır. Masayla ilgili şiir, bir koronun söylediği şarkıyla sunulurken, masa her türlü insan davranışının ve aksiyonunun temeline oturtulmuştur. İşlevsel, sanatsal ve cinsel nitelikleriyle masa, çevresine toplanmış koro üyelerinin tam ortasında bu merkezi ve temel özelliği etkili bir biçimde vurgular. Ton, son derece ciddi ve önemsenmesi gerektiği gibi ortaya konmuştur. Bu noktada eğlence kısmı eksilmiştir.

Filmin genel yapısı Neruda'nın şiirlerine dayansa da, ikincil bir yapı tonda görülür, şiirlerin öyküsüne eğlenceli bir yaklaşım vardır. Bu, gevşek bir yapıdır, ancak günlük yaşamımızda dikkat bile etmediğimiz bu eşyaların işlevini vurgulayan Neruda'nın gözlemlerine bir övgüdür ve film yapımcısı da şairle aynı görüşü paylaşır.

TONLA İLGİLİ BİR ÖRNEK: *ECLIPSE*

Jason Ruscio'nun *Eclipse* (1995) filmi ton bakımından güçlü bir örnektir. Belirsiz bir zaman ve uzamda geçen öykünün tek karakteri 12-13 yaşlarında bir erkek çocuğudur. Geri dönüşlerle, çocuğun bir kıyımdan kurtulan tek kişi olduğunu anlarız. Annesi askerler tarafından öldürülmüştür. Çocuk, yaşadıkları çiftlikte annesinin öldürüldüğü yerdedir. Aynı yerde bir de asker cesedi vardır. Çocuk onun silahını alıp askeri öldürdüğünü düşler. Sonra evinden ayrılır ve bir tren yolunda ilerlerken partizanlar tarafından yakalandığını görürüz.

Filmin tonu ağıt tarzında bir kaybı anlatır. Belli bir tarihsel döneme ait olmaması, bize Yahudi soykırımı ya da Bosna savaşına ait bir öykü olduğunu düşündürür. Aslında geçmişte ya da günümüzde her türlü kayıplarla ilgili genelleme yapmamıza açık bir ton vardır. Yapımcı, görüntülere biçimsel olarak yaklaşmış ve iki ritüel ortaya koymuştur: Biri kayıp, öbürü ise yaşama isteği. Bu, sözcüklere dayanmayan filmi,

izleyicinin uzun süre etkisinden kurtulamayacağı bir eser olarak güçlü kılar. Bunu sağlayan da tondur.

SES ÜZERİNE BİR ÖRNEK:

ALL THAT'S LEFT –SPECULATIONS ON A LOST LIFE

Katharine Hurbis Cherrier'in bu filmi deneysel dramanın 'kişisel' niteliğini ortaya koyan bir örnektir. Bu kişisellik konudan değil, yalnızca yaklaşım ve bakış açısından kaynaklanır.

Bir film yapımcısının teyzesine ait anılarını veren filmde yapımcı, teyzesinin kendisi, çocukları, eşleri ve annesine özgü fotoğrafları kırsal kesim görüntüleriyle birlikte vererek onun yaşam öyküsünü anlatır. Teyzenin sıradan bir yaşamı vardır. Öz çocuklarına ve üvey çocuklarına karşı sorumluluklarını yerine getiren bir annedir. İki eşi de ideal koca tipinden uzaktır. Bir de annelik yaptığı kız kardeşi vardır. Kız kardeşinden kendi çocuklarına ve anneleri babaları ölen torunlarına dek dört kuşak çocuk yetiştiren teyzenin yaşamı, film yapımcısının yineleyerek vurguladığı gibi sıradan bir yaşamdır.

Yapımcının ağzıyla anlatılan öyküde bir anlam arayışı vardır. Gerçekte film, bütünüyle kimi değerler üzerine derin düşüncelerle bir inceleme biçimindedir. Teyzesinin yaşamında sıradan olaylardan yola çıkan günlük oldukça yalındır. Görüntü kadar metinlerle verilen bu incelemede gerçek düşünce yine kayıplarımızla ilgilidir. Yazarın sesi, teyzesinin temsil ettiği derin duyguları özümseyerek yansıtır. Dolayısıyla, alışılmamış bir duygu yükü yazarın sesiyle etkili olmuştur. Başka türlerde bu noktayı yakalamak çok güçtür. Teyzenin yaşamındaki gerçeklerle öykü, bir başka kadının öyküsüne taşınır. Özverili ancak suistimal edilmiş bu kadın, deneysel drama türünde sunulan teyzenin yaşamındaki şiirsellikten uzaklaşır.

EK: KISA SENARYOLAR

Burada verilen beş kısa senaryo New York Üniversitesi öğrencilerinin çalışmalarından parçalardır. Bu senaryoların hepsi de filme çekilmiş ve gösterime sunulmuştur. İçlerinden dördü öğrenciler, biri de mezun öğrencilerden biri tarafından yazılmıştır. Senaryoların biri ise ortak bir çalışmadır. Bu senaryoları konularının farklılığı, yaklaşımları ve kaliteleri nedeniyle seçmiş bulunuyoruz.

Konuları çok çeşitli olan senaryolarda, Lisa Wood Shapiro'nun *Another Story* adlı senaryosu simgesel bir çalışmadır. Susan Emerling, *The Wounding* adlı senaryosunda genç bir kızın cinsel tacize uğrayışını konu almıştır. Dört filmin her biri başkarakterleri olan kadınların yaşamıyla ilgilidir. Anais Granofsky ve Michael Swanhaus *Dead Letters Don't Die* adlı ortak çalışmalarında, aşkın yeniden doğuş motivasyonuyla oluşuyla ilgili bir konuyu işlemişlerdir.

Her biri ciddi çalışmalar olan bu senaryoların yalnızca bu nedenle başarılı olduğunu söyleyemeyiz. Karakterlere katılan büyü ve yaratıcı kişilik çözümleri, katalitik olay ve filmin sonlandırılışı konusunda hepsi güçlü birer örnektir. Kısa film senaryolarına bir model oluşturacak doğru formatların kullanıldığı çalışmalardır.

ANOTHER STORY

Lisa Wood Shapiro

KARARMA:

1. DIŞ. BİR KASABA EVİNİN ARKA BAHÇESİ -GÜN IŞIĞIN ALTINDA AĞAÇ DALLARIYLA ÇEVRİLİ KULÜBENİN PENCERESİ GÖRÜLMEKTEDİR. İÇERDE, PENCERENİN KENARINDA OTURAN İKİ KIZ ÇOCUĞU VARDIR.

ANNA

Yağmurdan nefret ediyorum.

MERYL

Ben gerçekten, gerçekten yağmurdan nefret ediyorum.

ANNA

(uzun bir sessizlikten sonra fısıldayarak)
Yağmurdan nefret ediyorum.

2. İÇ. EVİN OTURMA ODASI. GÜN

Yağmurun sesi damdan HİPNOTİZE EDİCİ BİR RİTİMLE duyuluyor. İki küçük kız yastıklarla yükseltilmiş bir divanda, pencerenin pervazına dirseklerini dayamış halde oturuyor. Daha uzunca boylu olan kız yedi yaşlarında, sarışın ve uzun saçlı; adı ANNA. Kısa boylu olan ondan bir yaş küçük, altın rengi, dalgalı uzun saçları var; adı MERYL. Oda kapısından, evin küçük mutfağında NIVY görülüyor. Altmış/yetmiş yaşlarında hoş bir kadın. Modern giyimi, ilginç gümüş küpeleriyle şık. ŞÖMİNEDEKİ ATEŞİN ÇITIRTISINI DUYUYORUZ. Şömine oturma odasına bir sıcaklık vermiş. Meşe parke yere bir Şark halısı atılmış. Nivy sıcak çikolata hazırlıyor.

MERYL

(sözcüklerini dikkatle seçerek)
Okuldan nefret ediyorum...

(sessizlik)
Ciğerden nefret ediyorum.

(kıkırdayarak)
Uyku saatinden nefret ediyorum...

Anna ona ters bir bakış fırlatır.

ANNA

Arılardan nefret ediyorum... yazı yazmaktan nefret ediyorum... ciğerden nefret ediyorum.

MERYL

(araya girerek)

Ciğeri ben saymıştım.

ANNA

(empatik)

Ben de sayabilirim.

MERYL

Hep aynı şeyi yapıyorsun, Anna. Hep!

Anna ona kırgınlıkla bakar. Meryl camdan dışarıya doğru başını çevirir.

ANNA

(mırıldanarak)

Tek suçum, ciğer demek.

Nivy fincanlara kaynar suyu boşaltır.

ANNA

Meryl... hey Meryl.

Meryl ona dönmez.

ANNA

(heyecanla)

Şu Yuki denen kızdan nefret ediyorum, gözleri garip olan şu kız... Meryl, bak... ben kimim söyle bakayım!

Meryl sonunda dönüp ona bakar. Anna gözlerini garip bir şekilde yana çevirmiş, göz kapaklarını yarıya kadar kapatmıştır. Meryl gülmeye başlar.

MERYL

Tamam...

Meryl kendini tutamaz bir halde gülüyordur. O da gözlerini Anna gibi yapar. Kendi hallerine gülerek eğlenmektedirler. Nivy onlara bakar. Kızları azarlamak ister ama daha iyi bir yöntem düşünerek tepsiyi hazırlamak üzere işinin başına döner.

ANNA

(Parmaklarına bakarak gözlerini kaydırır)

Yok, böyleydi!

İkisi de gülmeye devam ederken Nivy tepsiyle odaya girer ve tepsiyi sehpanın üzerine koyar.

NIVY

(Hafif bir Çek aksanıyla)

Anna, Meryl. Sıcak çikolatalarınız hazır.

Anna sehpaya yanaşır. Meryl pencerenin kenarında oturmaya devam eder.

NIVY

Meryl, neden bize katılmıyorsun? Bir masal anlatacağım, bak.

MERYL

Masalda prenses var mı?

NIVY

(dikkatle)

Hayır... bir prenses yok ama Meryl adında bir kız var.

Meryl yavaşça yanlarına gelip yere oturur. Nivy bir teneke kutudan ikisinin bardağına toz şeker atar. Kızlar kendi taraflarındaki bardakları alırlar. Nivy de kendi bardağından bir yudum içer.

NIVY

(koltuğa yerleşerek)

Bir zamanlar iki kız kardeş varmış...

KAMERA AĞIR AĞIR ANNA'NIN YÜZÜNE YAKLAŞIR.

ANNA

(onun sözünü keserek)

Bizim gibi mi?

NIVY

Evet, sizin gibi.

Adları da Meryl ile Anna'ymış...

GEÇİŞ:

3. DIŞ. DAĞLAR VE OVALAR-GÜN

NIVY

Çok eski zamanlarda uzak bir ülkede yaşarlarmış. O ülkede dağların tepeleri bulutlarla kucaklaşırmış ve hemen hemen her mevsim baharmış. Bir kralları varmış...

4. DIŞ. SU KENARINDA BİR ŞATO-GÜN

NIVY

(DIŞ SES)

Ama çok kötü bir kralmış. Çok şeytanca niyetleri olan bir kral.

5. DIŞ. ŞELALE

Uzaktan, suyun başında çamaşır yıkayan kadınlar görülüyor.

NIVY

(DIŞ SES)

Bir gün halkını ormanlara sürgün ederek kendi kaderleriyle baş başa bırakmış.

6. DIŞ. ORMANDA BİR PATİKA-GÜN

NIVY

(DIŞ SES)

Günler geçmiş, yıllara dönüşmüş ve bu insanlar doğayla iç içe yaşamayı öğrenmişler. Topraklarını geliştirip zenginleşmişler ve barış içinde yaşamışlar.

7. DIŞ. ORMANIN KENARINDA PİS BİR YOL-GÜN.

Bir adam çamurlu yolda KEÇİSİNİ çekiştiriyor. AT ÜSTÜNDE SİYAHLAR GİYMİŞ İRİ YARI ÜÇ ŞÖVALYE GÖRÜYORUZ. Köylünün yanında duruyorlar. Adama en yakın olan şövalye onun eldivenli ellerini göstererek azarlıyor. Adam boyun eğerek eldivenlerini çıkarıyor ve kapkara tırnaklarını görüyoruz. Utançla kara şövalyeye bakıyor. Şövalyenin yüzünden dehşet dolu bir ifade gelip geçiyor. KARA ŞÖVALYE EKRANI KAPLIYOR. KILIÇINI ÇEKTİĞİNİ YAKIN ÇEKİMLE İZLİYORUZ. KILICIN İNİŞİNİ DUYARKEN KEÇİYE YAKIN ÇEKİMLE YAKLAŞIRIZ.

8. DIŞ. ORMAN-GÜN

Güneş ışınları yaprakların arasından süzülerek ormanın derinliklerine vurmuştur. RENKLİ GİYSİLER GİYMİŞ BİR KADIN ORMANDA YÜRÜYORDUR. Adı Rachel'dir.(25 yaşında). Omuzlarında taşıdığı bir sırığa asılı iki su kovası taşımaktadır. Mevsim bahar olmasına rağmen eldiven giymiştir. KENDİ KENDİNE MIRILDANMAKTADIR. UZAKTAN BİR ADAMIN BAĞIRIŞLARI DUYULUR AMA SÖZLERİ PEK SEÇEMEYİZ. ÇOCUK SESLERİ DE BUNA KARIŞIR. Rachel hızla ormanı geçmeye çalışır. Korkmuştur. Az sonra bacasından duman tüten bir masal evinin önüne gelir. Etrafı kaplayan sis hafif hafif açılırken, MERYL İLE ANNA'NIN EVDEN KOŞARAK ÇIKTIKLARINI GÖRÜRÜZ. AYNI KIZLARDIR AMA MASAL GİYSİLERİ GİYMİŞLERDİR. İkisi de eldivenlidir. Bağrışarak annelerinin eteklerinin altına gizlenirler. Rachel evden maskeli bir adamın koşarak çıktığını görür. İlk anda bu ürkütücü görünür ama bunun bir oyun olduğunu anlarız. ADAM (30 yaşında) hayvan taklidi yaparak Rachel'e doğru gelir, kıza dikkatle bakar ve maskesini çıkarır. Küçük kızlar onları gözetliyordur.

RACHEL

Adam... beni korkuttun.

ADAM

Seni korkutmak istemedim, Rachel.

Adam ona gözleri ışıldayarak bakmaktadır. Rachel Anna'ya bir sepet uzatır.

RACHEL

(Anna'ya)

Anna.., Meryl. Lütfen, yumurtaları toplayın.

Anna ile Meryl'i evin arkasındaki kümeslere doğru giderken izleriz. Anna kümeslerden birinden birkaç yumurta alır; yumurtalar koyu mavi

renktedir. Meryl de uzanıp bir mavi yumurta daha alır. RACHEL İLE ADAM'IN YÜKSELEN SESLERİNİ DUYARIZ. ANCAK NE KONUŞTUKLARINI ANLAYAMAYIZ. Meryl ve Anna dönüp o tarafa bakarlar. Korkmuşlardır. Bunun nedenini de anlayamayız. Adam çocuklara doğru yaklaşır. Gülümseyerek önlerinde çömelir ve parmağını dudaklarına değdirerek 'şşşt' diye onlara susmalarını işaret eder ve eldivenlerini çıkarır. KAPKARA TIRNAKLARINI GÖRÜRÜZ. ELİNİ ANNA'NIN KULAĞINA DOĞRU UZATIR VE SİHİRBAZ GİBİ BİR OYUNCAK ÇIKARIR. KIZLAR GÜLMEYE BAŞLARLAR. O SIRADA AT NALLARININ GÜRÜLTÜSÜ DUYULUR. YERE DÜŞEN YUMURTALARA KAMERA KİLİTLENİR. ORADAN ELDİVENLERİNİ ALAN ADAM'A YAKLAŞIR. Adam baltasını çıkarır. RACHEL ŞAŞKIN GÖRÜNÜYORDUR. Rachel ile Adam bomboş ormana doğru bakınırlar. Çocuklar anneleriyle babalarına bakmaktadırlar. Sesler giderek kaybolur.

9. DIŞ. ORMANDA BİR YER-GÜN

Meryl oyuncak bebeğiyle karşılıklı oturmuştur.

MERYL

(anne pozunda)

Eldivenlerini giymelisin ve hiçbir yabancıyla konuşmamalısın.

(bebek sesiyle)

Ama eldiven takmak istemiyorum!

(anne pozunda)

Buna mecbursun. Tırnakların kapkara.

Bebeğin ellerine eldiven giydirir. Anna birden fırlayıp bebeği alır ve kılıç gibi tuttuğu bir sopayla Meryl'in karşısına dikilir.

ANNA

Burada neler oluyor? Eldiven takmak istemiyor muymuş? Kral bundan hiç hoşlanmayacaktır!

(Meryl'e döner)

Sana güvenemem!

(bebek sesiyle)

Derhal öldür onu...

Anna oyuncak bebekle kaçar. Meryl hızla peşinden koşar. ORMANIN İÇİNDE ONLARI İZLERİZ. KAMERA AĞAÇ DALLARININ VE YAPRAKLARIN ARASINDAN ONLARI İZLER. Meryl tam Anna'ya yetişir fakat o sırada düşer. Anna mesafeyi açar ama Meryl bir kez daha arayı kapatır, ancak bir an soluklanmak için durur. Çevresine bakınır, Anna'yı göremez. Sonra elbisesinin bir ucunu görür ve tekrar kaçmaya başlar.

10. DIŞ. ORMANDA BİR YER-GÜN

Meryl soluk soluğa kalmıştır. Anna öndedir. Oyun oynayan beş çocukla karşılaşırlar. Uzun zamandır başka çocukları görememişlerdir. Bir an donakalırlar, sonra onların oynadıkları oyuna katılırlar.

11. DIŞ. KULÜBENİN SUNDURMASI-GÜN

Rachel çamaşırları toplamaktdır. Arka planda gülüşüp oynayan çocukların sesleri gelir. RÜZGARLA ÇALAN BİR ÇAN DUYULUR. Rachel başını kaldırır. RACHEL EKRANI KAPLAR. SAKİN BAKIŞLARINDA GİDEREK BİR DEHŞET İFADESİ BELİRİR.

12. DIŞ. ORMANDA BİR YER-GÜN

Çocuklar oyun oynamaktadır. Güneş batmak üzeredir. Meryl oyun sırasında tepeye ulaşmak üzereyken DERİNDEN AT NALLARININ GÜRÜLTÜSÜNÜ DUYARIZ. Çocuklar oyunlarına devam etmektedir. Sonra, birden oyunu bırakırlar. Hepsi korku içinde Meryl'e bakmaktadır. AT ÜSTÜNDE ÜÇ KARA ŞÖVALYE TAM MERYL'İN ARKASINDA DURMAKTADIR. Çocuklar Anna'nın ellerine bakarlar ve tekrar Meryl'e dönerler.

13. DIŞ. KULÜBENİN SUNDURMASI-GÜN

Adam eve doğru geliyordur. Yıkık dökük haldeki

sundurmayı görür. Kulübenin pencere camları kırılmıştır. Rachel'i göremez. Çılgınca ona seslenmeye başlar. ÇOK DERİNDEN AT NALLARININ GÜRÜLTÜSÜNÜ DUYARIZ. Adam, bu kez Anna ve Meryl'e seslenmeye başlar.

14. DIŞ. BİR ADADA BİR ŞATO-AKŞAM BASTIRMAKTADIR

NIVY
(dış ses)

Kötü kral tüm halkını yok etmeyecekti; bazıları için başka planları vardı.

Şato karanlık ve uğursuz bir gölge gibi görünmektedir. Güneş batarken son ışıklar suda yansır.

15. İÇ. ZİNDAN

Anna ve Meryl'i yırtık pırtık giysilerle ve ayaklarında sandaletlerle görürüz. ÇOK YÜKSEKTEKİ BİR YARIKTAN IŞIK SÜZÜLEN DERİN BİR BOŞLUK UZANIR. İki kız zindana doğru yürürken etraftan mırıltılar duyulur. Anna ve Meryl pis kokudan rahatsız olmuşlardır. Başka tutuklular yanlarından geçip giderken, kızlar birbirini kaybedecek gibi olurlar ve korkuyla birbirlerine sıkıca yapışırlar.

MERYL
(fısıldayarak)

Anna, niye buradayız? Yoksa kötü olduğumuz için mi?

Anna ona susmasını işaret eder. Eline uzanır ve sıkı sıkı tutar.

16. İÇ. İŞÇİ ODASINA GİDEN ZİNDAN GİRİŞİ

Anna ile Meryl bir sıraya girmiş, yan yana durmaktadırlar. ÇANIN SESİNİ DUYARIZ. Daha küçük kız çocuklarıyla biraradadırlar.

MERYL

Şeker severim... çilek severim.

ANNA

Gökkuşağını severim ve... çikolata severim.

MERYL

Tayları severim.. ve...

Kapıdan vuran ışık, kızların üzerine kıpkırmızı bir şekilde parlar.

MERYL

Kardan adanı çok severim... boynuzlu atları severim.

ANNA

Ve...

GEÇİŞ:

17. İÇ. ZİNDAN İŞÇİ ODASI

NIVY

(DIŞ SES)

Küçük Anna ile küçük Meryl, Kral'ın zindanında çalışmaya başladı. Günler geçti, gecelere dönüştü, derken haftalar geçti...

Odanın içinde kırmızı bir ışık yanıp sönmektedir. Küçük bir kız kameraya doğru yaklaşır. Elinde bir kürek vardır, yüzü ter içindedir. Küreğini kaldırıp kömürleri kameraya doğru döker. Ardından Anna gelir ve aynı hareketi yapar. Meryl de kameraya doğru yürüyüp kömürleri boşaltır. Ardından başka bir küçük kız aynı hareketi yapar. Çan çalar ve hepsi sahneden çekilir.

18. İÇ. ZİNDAN

NIVY

(DIŞ SES)

O gece Kral'ın nöbetçisi zindana girer.

ARADAN YILLAR GEÇMİŞTİR. ANNA VE MERYL'İN SAÇLARI AĞARMIŞ, SOLGUN VE ZAYIF BİR HALDE ÇÖKMÜŞLERDİR. Siyahlar giymiş uzun boylu bir adam içeri girer.

NÖBETÇİ
(NIVY'nin sesi)
Bütün gece siperleri kazarak çalışana... bir kap çorba verilecek.

Meryl Anna'ya bakar; kardeşi çok bitkindir. Meryl nöbetçiyle gider, Anna olduğu yerde yığılır.

NIVY
(DIŞ SES)
Sadece Meryl'in gücü kalmıştı.

AĞIR GEÇİŞ:

19. İÇ. ZİNDAN -ZAMAN BİLİNMİYOR.

Meryl çamur içinde, sendeleyerek elinde bir çorba kabıyla gelir. O kadar yorgundur ki, kabı ancak Anna'ya kadar getirir. Anna ondan daha bitkin ve solgundur. Meryl kabı Anna'nın önüne koyar. Anna'yı birkaç kez sarsarak uyandırmaya çalışır. Anna güçlükle gözlerini açar, çorba kabına bakar, sonra Anna'ya bakar ve tekrar olduğu yere yığılır. Meryl onu sarsar ama bu kez Anna hiç kıpırdamaz.

Meryl onun eline bir kaşık tutuşturur. Anna kaşığı çorbaya daldırır. Meryl de kaşığını çorbaya daldırır. Anna kaşığı ağzına götürür gibi yapar ama Meryl görmeden kaşığındaki çorbayı tekrar kabın içine döker.

Meryl de kaşığı ağzına götürür gibi yapar ama Anna görmeden kaşığındaki çorbayı tekrar kabın içine döker.

Anna kaşığı daldırıp, Meryl görmeden kaba geri boşaltır. Meryl de tekrar kaşığını Anna görmeden kaba geri döker. Bu sürekli olarak tekrarlanır, çorba sürekli kaba geri boşaltılır. Kaptaki çorba hiç eksilmeden kalır.

Meryl birden Anna'ya bakıp yaptığını görür, gülümser. Anna yakalandığını hisseder. Meryl kaşığını kaba batırıp çorbayı Anna'nın ağzına

götürür. Anna ağzını açıp çorbayı içer. Sonra Anna kendi kaşığıyla Meryl'e çorba içirir. Kaptaki çorba bitene kadar iki kardeş birbirlerini beslerler.

MERYL
(DIŞ SES)
(sabırsızca)

Peki, sonra onlara ne oldu?

20. İÇ. OTURMA ODASI-AKŞAM BASTIRMAK ÜZERE ATEŞİN KARŞISINDA ÜÇÜ SİLUET BİÇİMİNDE GÖRÜNMEKTEDİR. Meryl ve Anna duygulanmışlardır. Anne tırnaklarına bakar, sonra Meryl'e döner. Meryl de ona bakmaktadır.

NIVY

Pek çok kişi Meryl ile Anna'yı bu çorbanın kurtardığını söyler, ama bence onları kurtaran, daha çok umutlarıydı. Çok insana felaket getiren kötü kral sonunda tahtından indirilmişti. Karanlık zindanların kapıları açılmış, kara tırnaklı insanlar artık ellerini gizlemek zorunda kalmamışlardı.

MERYL

Büyükanne, bu gerçek bir öyküye benziyor. Film gibi.

Meryl yerinden kalkıp Nivy'nin boynuna sarılır. Anna da ikisine birden sarılır.

ANNA

Bu masalı nereden öğrendin, büyükanne?

Nivy koltuğunun arkasındaki lambayı açmak için geriye doğru uzanır. Işık, kolunda dövmeyle yazılmış sayılara vurur.

NIVY

O da bambaşka bir masal...

IŞIK SÖNER. SAHNE KARARIR.

YAZILAR

SON

THE LADY IN WAITING

Christian Taylor

1. DIŞ. FORTLEY MALİKANESİ. SABAH ERKEN SAATLER

Sabah güneşinin ilk ışıkları FORTLEY MALİKANESİNE vururken, etraf sakindir. Ön kapıda asılı bir levha görürüz: "Londra'nın Bartley ve Johnson Emlak Şirketi, geniş topraklarıyla Fortley Malikanesi'ni satışa sunar." Levhanın üzerine SATILMIŞTIR yazan bir bant çekilmiştir.

2. İÇ. FORTLEY MALİKANESİ. SABAH

Koskocaman odalar bomboş ve tertemizdir. Evin içine ağır ağır süzülmekte olan güneş ışınlarından başka hiçbir hayat belirtisi yoktur. Uzaktan bir HIŞIRTI sesi duyulur.

3. İÇ. YEMEK ODASI. SABAH

Bir kadın elinin, gazetelere sarılmış eşyalarla dolu bir koliye uzandığını görürüz. Koliye küçük bir parça daha eklenir ve koli kapanır. Kolinin üzerine MÜZAYEDE yazılı bir etiket yapıştırılır. Koliye doğru uzanan elin sahibinin iç çekişi duyulur. MISS PEACH kır saçlı, elli yaşlarının sonuna dayanmış, ciddi görünümlü bir kadındır. Yemek odasının ortasındaki bir bavulun üzerine oturmuştur. Odada birkaç koli ve yere atılmış gazete kağıtlarından başka hiçbir eşya yoktur. Miss Peach yün paltosu ve gösterişsiz şapkasıyla kasvetli bir kıyafet giymiştir. Önünde duran kutulardan birini kaldırıp kucağına koyar. Kutuyu özenle açarak içinden bir deste mektup çıkarır. En üstte sararmış bir kartpostalda New York şehir silüeti vardır. Miss Peach kartı alır: "Sevgili Walter, seni özlüyorum, New York seni özlüyor. Siz İngilizler ne kadar da inatçısınız! Sonsuza kadar sevgilerimle, Catherine."

Miss Peach kartpostalı yerine koyar ve kutuyu kapatır. O sırada kırmızı yanaklı, tombulca hizmetçi SARAH odaya girer. O da paltosuyla ve şapkasıyla giyinmiş haldedir. Kucağında bir kutu vardır.

SARAH

Lord'un çalışma odasındaki son kutu, efendim.

MISS PEACH

Teşekkürler, Sarah. Bu kutuda Lord Walter'ın özel mektupları var. Hepsini atabilirsin.

Miss Peach kucağındaki kutuyu yere bırakır.

3. İÇ. YEMEK ODASI. AYNI GÜNÜN SABAHI

SARAH

Bu sabah erken saatte vasiyet işlerinizle ilgilenen o avukat geldi, size bunu bıraktı.

Sarah paltosunun cebinden beyaz bir zarf çıkarıp Miss Peach'e uzatır.

SARAH

Neyle ilgili olduğunu biliyormuşsunuz.

Miss Peach zarfı alır. Zarfın üzerindeki yazıyı görürüz: "Catherine Spencer, 356 Park Avenue, Penthouse, New York, NY 10022." Miss Peach bir an için durur sonra zarfı çantasına koyar. Genç uşak, STEVENS, içeri girer.

STEVENS

Hepsi bu kadar mı, Miss Peach?

MISS PEACH

Evet, evet. Sanırım artık işimiz bitti.

SARAH

Miss Peach, sizinle çalışmak büyük bir zevkti.

Miss Peach bir yandan eşyalarını toplamaktadır.

SARAH

Eğer Lod yaşıyor olsaydı, o da aynı şeyleri söylerdi. Eminim.

Eminim. Stevens, evi kapadıktan sonra anahtarları Mr. Case'in ofisine bırakır mısın?

4.İÇ. KORİDOR. SABAH

Miss Peach yemek odasından çıkar ve mermer koridordan yürümeye başlar.

KESME:

4. İÇ. YEMEK ODASI. AYNI GÜNÜN SABAHI

STEVENS

Nereye gidiyor?

SARAH

Sanırım, Miss Peach rakibiyle buluşmaya gidiyor.

5. DIŞ. FORTLEY MALİKANESİ

Miss Peach elinde valiziyle malikaneden çıkar, sakin bir kasaba yolundan aşağı doğru yürümeye başlar.

FİLMİN ADI: THE LADY IN WAITING perdeyi kaplar.

KESME:

6. DIŞ. NEW YORK SİLÜETİ. GECE

Yetmişli yılların MÜZİĞİ pırıl pırıl ışıklandırılmış ve canlı New York kentinin bir KÖPRÜ üzerinden görünen manzarasıyla bütünleşir. Caddelerde arabalar vızır vızır geçip gidiyordur ve binaların pencerelerinden binlerce ışık yanıp sönüyordur. New York'un hayat dolu, dinamik anlarından biridir.

Manzaranın üzerinde bir yazı belirir:

13 Temmuz 1977, Çarşamba

21:15

KESME:

7. DIŞ. TAKSİ. GECE

Miss Peach kente girmekte olan bir taksinin arka koltuğunda oturmuş, camdan etrafı izlemektedir. Işıl ışıl caddelerden geçerken büyülenmiş gibidir.

KESME:

8. DIŞ. BİR APARTMAN. GECE

Taksi bir apartmanın önünde durur. Miss Peach daha önceki kıyafetiyle taksiden iner. Yüksek apartmana doğru başını kaldırıp bakar. (No:8A). Binadan içeri girer.

KESME:

9. İÇ. APARTMAN GİRİŞİ. GECE

Ayağında patenlerle genç bir adam, apartman kapıcısına bir buket çiçek teslim eder. Kapıcı kendisine teslim edilen çiçeği tutmaya çalışırken, bir yandan da genç adamın uzattığı alındı makbuzunu imzalamaya çalışmaktadır. Miss Peach o sırada meşgul olan kapıcının önünden geçip gider ve binaya girer. Asansörün önüne gelir, düğmeye basıp beklemeye koyulur. Çantasından mektubu çıkarır, aceleyle zarfa göz atıp tekrar mektubu çantasına koyar. Asansör gelir ve Miss Peach asansöre biner.

KESME:

10. İÇ. ASANSÖR. GECE

Miss Peach çatı katının düğmesine basar. Kapılar kapanır, asansörde tek başınadır. Tekrar bir düğmeye basar, KAPI ZİLİ gibi bir ses duyulur. Ardından, KAPININ AÇILIŞI duyulur... ve asansör kat numaralarını gösterirken Miss Peach kendi kendine bir şeyler mırıldanır.

MISS PEACH

Ah, merhaba... Miss Spencer, değil mi?

Miss Peach susar.

Miss Spencer? Miss Catherine Spencer? Ben, Miss Peach. Lord Walter'dan size bir mektup getirdim. İçeri girebilir miyim?

Asansör yukarı doğru çıkmaya devam etmektedir... 25... 26... 27... 28 ve ÇIN sesiyle asansör durur. Kapılar açılırken, Miss Peach az önceki düşlerinden sıyrılır ve karşısında SCARLET belirir. Aşırı makyajlı, siyahi ve

çarpıcı bir kadın. Güneş gözlükleri, peruğu ve fantezi bir sahne elbisesiyle, büyükçe, fermuarlı deri bir çantası olan Scarlet ASANSÖRE dalar. Miss Peach'e aldırmadan lobi düğmesine basar. Kapılar kapanır ve asansör YUKARI çıkmaya devam eder.

SCARLET

Buna inanamıyorum.

Duvara yaslanmış duran bu garip kadına Miss Peach bakakalmıştır.

Hiç konuşmaz ama kadına bakmaya devam eder. Scarlet de ona döner.

10. İÇ. ASANSÖR. AYNI GECENİN DEVAMI.

SCARLET

Biliyorum. Anayolda bir trafik kazası gibi. Bakmak istemezsiniz ama bakmadan da edemezsisiniz.

Miss Peach gülümsemeye çalışır, ama Scarlet boş boş ona bakıyordur. Miss Peach hemen başını çevirir. Asansör hızla yukarı çıkarken, garip bir sessizlik olur. Birden asansörün ışıkları zayıflar ve sanki elektrik kesiliyormuş gibi bir SES duyulur.

KESME:

11. DIŞ. NEW YORK KENTİ. GECE

Caddede bir trafik lambası söner.

YÜRÜMEYİN işareti veren bir işaret yanıp sönmeye başlar.

Sokak lambası söner.

Apartmanlardaki ışıklar art arda kararır.

Empire State gökdeleninde ışıklar yanar...

Kentte bir keşmekeşin yankıları DUYULUR.

KESME:

12. İÇ. ASANSÖR. GECE

CEREYANLARIN KESİLDİĞİNİ GÖSTEREN UĞULTU DEVAM ETMEKTEDİR. Asansörün ışıkları giderek azalır. Ani bir gürültüyle asansör durur, ardından parlak bir ışık görülür... ve sonra ortalık karanlığa gömülür.

MISS PEACH

Ne oluyor?

Karanlıkta bir an sessizlik olur. Sacarlet'in yüzünü aydınlatan bir çakmağın ışığıyla birbirlerine bakarlar.

SCARLET

Asansörde kaldık, efendim.

12. İÇ. ASANSÖR AYNI GECENİN DEVAMI.

MISS PEACH

Aman Tanrım... olamaz... şimdi ne yapacağız...

Miss Peach sinirleri bozulmuş bir halde donup kalmış, Scarlet'e bakmaktadır. Scarlet yerde duran büyük deri çantasına uzanır.

MISS PEACH

Dur! Ne yapıyorsun?

Scarlet ona aldırmadan, eğilip çantasında bir şeyler aramaya devam eder. Miss Peach asansörün duvarında bir paneli açar ve acil durumlar için orada bulundurulan telefonu alır.

MISS PEACH

Alo... asansörde kaldım... kimse yok mu?

Telefondan ses gelmez. Miss Peach telefonun düğmelerine basar ve aleti evirip çevirir, sonra yerine koyar. Scarlet hala çantasında bir şey arıyordur.

MISS PEACH

Acaba ne kadar... ne kadar sürer?

SCARLET

Bilmem.

Scarlet çantasını karıştırmaya devam eder ve küçük bir fener çıkarır.

MISS PEACH

Bu saatlerce sürebilir.

Scarlet sigarasını bulur ve canı sıkkın bir şekilde Miss Peach'e bakar.

SCARLET

Bunun farkındayım, Hanımefendi!

12. İÇ. ASANSÖR AYNI GECENİN DEVAMI.

MISS PEACH

Bana böyle demeyi bırak, hanımefendi filan değilim. Sadece Miss Peach diyebilirsin. Adım Peach.

Scarlet ayağa kalkar.

SCARLET

Ben Scarlet. Memnun oldum.

Scarlet sigarasını yakar. Miss Peach hoşnutsuzluğunu belirterek öksürür.

SCARLET

İçmek zorundayım!

MISS PEACH

Scarlet... bu senin sahne adın mı?

SCARLET

Öyle de diyebilirsiniz.

MISS PEACH

Anlamıştım. Annem tiyatrocuydu. Siz tiyatroda ne görev yapıyorsunuz, Miss Scarlet?

SCARLET

Beni özel partilere filan çağırırlar... genellikle şarkı söylerim.

MISS PEACH

Ne büyük bir heyecandır... hoş ben bunu hiç anlayamadım ama...

Scarlet o sırada Miss Peach'in yakasında elmas bir broş olduğunu fark eder ve daha yakından inceleyebilmek için güneş gözlüklerini çıkartır.

SCARLET

Belki daha fazla parıltıya ihtiyacım yok ama elmas deyince dayanamam.

12. İÇ. ASANSÖR AYNI GECENİN DEVAMI

Miss Peach ister istemez elini broşunun üstüne koyar.

MISS PEACH

Ah, evet... annemindi. Korkarım, sadece cam

bir taklit. Çok fazla göze çarpıyor anlaşılan.

SCARLET

Özel bir yere mi gidiyordunuz? Özel bir ziyaret?

MISS PEACH

Evet... eski bir dost.

SCARLET

Bu da benim annemden.

Scarlet elini uzatarak küçük, zarif elmas yüzüğünü gösterir. Miss Peach yüzüğe bakmak için gözlüklerini takar.

MISS PEACH

Çok güzel.

Miss Peach yüzüğü incelerken onun ellerine bakar.

Çok büyük elleriniz var, Miss Scarlet... şey gibi...

Miss Peach onun elini avcunun içine alacakken... hareketsiz duran Scarlet'e bakar. Miss Peach hemen ellerini geri çeker ve bir adım geriler. Sessizdir ama sinirleri gerilmiş ve hüzünlenmiştir.

SCARLET

Ne oldu?

Miss Peach cevap vermez. Üstüne başına çeki düzen vermeye çalışır.

MISS PEACH

Hiç.

12. İÇ. ASANSÖR AYNI GECENİN DEVAMI

Bir SESSİZLİK olur. İki kadın birbirlerine bakmaktadırlar. Miss Peach sessizliğini bozarak birden patlar.

MISS PEACH

Affedersin ama insanların önünde nasıl bunu yapabiliyorsun?

SCARLET

Neyi?

MISS PEACH

Yasalar var.

SCARLET

Artık yok.

MISS PEACH

İnsanın özel yaşamında ne yaptığı kendi sorunudur ama toplum içinde bazı şeyleri gözler önüne sermek... bu doğru olmaz.

SCARLET

Sen kendi derdine baksana!

MISS PEACH

Lütfen!

KESME:

13. İÇ. MAKİNE DAİRESİ. GECE

Büyük bir dişli çark gıcırdayarak hafifçe döner.

KESME:

14. İÇ. ASANSÖR. GECE

Asansör aşağı doğru kayarken ani bir sarsıntı hissedilir.

MISS PEACH VE SCARLET

AHHHHHHhhh!

KESME:

14. İÇ. ASANSÖR DIŞTAN GÖRÜNÜR. GECE

İç kapı hafifçe açılarak asansörün iki kat arasında kalmış olduğu anlaşılır.

SCARLET

Anlaşılan bu misafirlik uzun sürecek.

Scarlet çantasından manivelaya benzer bir alet çıkarır. Becerikli bir şekilde kapıyı yerinden oynatmaya çalışırken, Miss Peach sinirli sinirli onu izler. Scarlet kapının kanatlarını yerinden oynatarak açar. Miss Peach onun bu becerisi karşısında hayranlıkla bakakalır.

SCARLET

Evet... bu çağda kadın olmak hiç de kolay değil.

Scarlet manivelayı çantasına koyarken tatlı tatlı gülümser. Çantasını kaptığı gibi aralanan kapıdan dışarı kaçıverir ve alt kata doğru karanlıkta kaybolur. Miss Peach'i asansörde bir başına bırakmıştır. Miss Peach karanlıkta bekler... bekler...

KESME:

15. İÇ. ASANSÖR DIŞTAN GÖRÜNMEKTEDİR. GECE

Uzaktan radyo haberlerinin koridorda yankılandığını duyarız. Aniden bir elinde içki ve diğer elinde portatif radyosuyla garip bir ADAM asansörün aralık kapısından içeri doğru kafasını uzatır. İçkisini ve radyosunu yere koyar. Radyoyu kapatır. Sarhoş olduğu her halinden bellidir. Miss Peach'e gözlerini diker ve bakar. Miss Peach ona bakar. Adam ona bakar.

ADAM

Merhaba.

MISS PEACH

Herhalde tamirci değilsiniz.

ADAM

Bana sorarsanız... ortalık karanlık ve ben kendime bir arkadaş arıyorum... orada sen tek başına duruyorsun. Frank Sinatra'nın şarkısı gibi. Ne dersin, şekerim?

Miss Peach dehşet ve tiksinti duyarak adama gözlerini diker ve çantasına sarılır.

16. İÇ. MERDİVENLER. GECE

Scarlet merdivene inen kapıyı açar ve sağına soluna bakınır. Uzaktan Miss Peach'in çığlığı duyulur. Scarlet geriye doğru bakar ve tekrar koridora döner.

KESME:

17. İÇ. ASANSÖRÜN DIŞTAN GÖRÜNÜŞÜ. GECE.

Miss Peach çığlık atar. Adam kendini korumak istercesine ellerini havaya kaldırmıştır.

ADAM

Tamam... tamam... senin kaybın... ne diyeyim!

Adam oradan ayrılmak üzere döner. Miss Peach çantasına sarılarak iç çeker.

KESME:

18. İÇ. KORİDOR. GECE

Adam Scarlet'le yüz yüze gelir. Scarlet'in yüzü çakmağın ışığında ürkütücü görünmektedir. Adama ters ters bakar. Adam aceleyle eşyalarını toplayıp kaçar.

KESME:

19. İÇ. ASANSÖRÜN DIŞTAN GÖRÜNÜŞÜ. GECE

Miss Peach beklemektedir. Asansörün ışığında, Scarlet'in içeri girdiğini görürüz. Kolunu Miss Peach'e uzatır.

SCARLET

Karanlıktan korkar mısınız? Bütün binada cereyean gitmiş. Hadi, geliyor musunuz?

KESME:

20. İÇ. APARTMANIN KORİDORU. GECE

Miss Peach duraksar ama sonra dikkatle bir ayağını öne atar. Adam ve Scarlet onu zar zor asansörden çıkarırlar.

20. İÇ. APARTMANIN KORİDORU. AYNI GECENİN DEVAMI

SCARLET ve MISS PEACH

Bekle... tamam bas... bekliyorum... nereye basacağım... Ahh... kayıyorum... bekleee. Ahhh....

Miss Peach ve Scarlet birlikte koridora düşerler.

SCARLET

İyi misin?

MISS PEACH

Bu işlerde erkeklerin daha başarılı olduğunu sanırdım.

SCARLET

Öyle. Ben o türden işler yapanlardan değilim.

Miss Peach ayak bileğini tutar. Scarlet hareketsizdir.

MISS PEACH

Bileğim burkuldu.

SCARLET

Ne? Emin misin?

Miss Peach ona pis pis bakar.

MISS PEACH

Nasıl emin olabilirim ki? Bir doktorun görmesi gerekir.

SCARLET

Ayak parmaklarını oynatabiliyor musun?

Miss Peach acıyla yüzünü ekşitir.

20. İÇ. APARTMANIN KORİDORU. AYNI GECENİN DEVAMI

MISS PEACH

Eh...oynattım.

SCARLET

O halde bileğin incinmemiş. Hadi, yürümene yardım edeyim.

Önlerinde koridor aşılmaz bir karanlık halinde uzanmaktadır.

MISS PEACH

Ama hiç ışık yok.

Scarlet çantasını arar. Çanta Miss Peach'in yanına yere düşmüştür.

SCARLET

Neredeyse unutuyordum.

Scarlet çantasından bir penisi andıran bir mum çıkarıp Miss Peach'e uzatır.

SCARLET

Kurtuluş!

Miss Peach karşısında bir penis şeklindeki mumla donakalmıştır. Çekinerek mumu alır ve iki eliyle kavrar. Scarlet çakmağıyla mumun fitilini yakar ve etraf aydınlanıverir. Scarlet, Miss Peach'i kaldırmaya çalışırken, Miss Peach donuk bir halde ona bakmaya devam eder.

MISS PEACH

Hayatım boyunca karşılaştığım en tuhaf insansın.

SCARLET

Hanımefendi, bu şekilde konuşmakla kendinizi siyah plastik bir naylon torbanın içinde bulabilirsiniz.

KESME:

21. İÇ. MERDİVENLER. GECE

Merdivene inen kapı aniden açılır. Miss Peach bir koluyla Scarlet'e sarılmış, diğer elinde mum topallayarak yürümektedir. Birlikte merdivenleri OFLAYA POFLAYA çıkmaya başlarlar. Bir partiden dönen üç kişi, balonlar ve ağızlarında düdüklerle aşağı inmektedir. Bağırıp çağırarak Scarlet ile Miss Peach'in yanından geçerler. İçlerinden bir KADIN, Miss Peach'in suratına doğru düdüğü üfler ve aşağı doğru kaçar. Scarlet, Miss Peach'i taşımaya çalışmaktadır.

SCARLET

Hiç değilse eğlenen birileri var.

MISS PEACH

Neden yukarı çıkıyoruz?

SCARLET

Arkadaşını ziyaret etmeye gidiyoruz.

MISS PEACH

Hayır, oraya gidemeyiz. Bu halde olmaz.

SCARLET

Seçeneğin yok. Kırkıncı kata kadar çıkmış

durumdayız ve bileğini sakatladın. Ne de olsa arkadaşındır, sana yardım eder.

MISS PEACH

Hayır, dur... durumu bilmiyorsun.

KESME:

22. İÇ. DAİRE KAPISI. GECE

Miss Peach ve Scarlet dairenin kapısına gelmiştir. İkisi de bitkindir. Mum hala Miss Peach'in elindedir. Yavaşça kapıyı vurup beklerler. Cevap gelmez. Scarlet kapıyı tekrar vurur. Beklerler. Cevap gelmez.

MISS PEACH

Ne yapalım... evde yoklar.

Scarlet çantasını yere atar ve kapının önüne çömelip oturur. Çantasından birtakım aletler çıkarır, kapının kilidini kurcalamaya başlar. Miss Peach bir şeyler fısıldar.

22. İÇ. DAİRE KAPISI. AYNI GECENİN DEVAMI

MISS PEACH

Ne yapıyorsun?

SCARLET

Söyledim ya... seni kırk kat aşağı taşıyamam.

Scarlet ustaca kilitle uğraşmaya devam eder.

MISS PEACH

Dur, yapma. Ya aniden geliverirse?

Scarlet aletlerden birini yerine oturtur ve KLİK sesi duyulur.

SCARLET

Arkadaşın değil mi canım? Anlayacaktır.

Scarlet kapının kolunu döndürür ve kapı açılıverir. Scarlet keyifle gülümser.

SCARLET

Zaten kapı açıkmış. Hadi, geliyor musun?

Scarlet içeri girer.

KESME:

23. İÇ. DAİRENİN GİRİŞİ. GECE

İkisi birden içeri girer. Miss Peach kapıda duraksar. Scarlet elektrik düğmesini bulmaya çalışır. Her taraf karanlıktır. Miss Peach topallayarak içeri bir adım atar. Evi korumaya çalışır gibi bir hali vardır.

MISS PEACH

Hiçbir şeye dokunma!

Scarlet holde bir sehpa fark eder. Üzerinde iki mumluk vardır. Miss Peach topallayarak ilerlemeye devam eder.

SCARLET

Evin her tarafında böyle topallamaya devam edersen o bileğin asla iyileşmez.

23. İÇ. DAİRENİN GİRİŞİ. AYNI GECENİN DEVAMI

Scarlet sehpanın çekmecelerini karıştırırken Miss Peach bir sandalyeye oturur. Scarlet bir fener bulur ve onu Miss Peach'e verir, oradaki mumlardan birini ve kendi penis şeklindeki mumunu alıp koridora ilerler.

SCARLET

Arkadaşının evi bayağı güzelmiş.

MISS PEACH

Sakın bir şeylere dokunma.

Scarlet yatak odasına girer. Miss Peach tek başına kalmıştır. Elindeki feneri yakar, KORİDORU ve ilerdeki OTURMA ODASINI tarar. (No: 23A). Her yer derli toplu, hoş, zarif ve kadınsıdır. Mobilyalar ve duvardaki resim bir an için gözümüzün önünden gelip geçer. Scarlet elinde kendi mumuyla geri döner, Miss Peach'e kalkması için yardım eder ve onu koridordan yatak odasına doğru götürür.

SCARLET

Burada dinlenebilirsin.

KESME:

24. İÇ. YATAK ODASI. GECE

Yatak odasına girerler. Odanın tam ortasında çift kişilik bir karyola vardır. Başucunda Scarlet'in az önce koyduğu mum odayı aydınlatmaktadır. Scarlet Miss Peach'i yatağa kadar getirir. Miss Peach tereddüt eder. Scarlet yavaşça onu yatağa yatırır, kendisi banyoya geçer. Miss Peach odayı incelemeye başlar.

MISS PEACH

Senin burada kalmana gerek yok. Bir işin varsa, seni tutmak istemem.

KESME:

25. İÇ. BANYO. GECE

Scarlet penis şeklindeki mumu aynanın önüne koymuş, pahalı makyaj malzemeleri ve losyonları hayranlıkla izlemektedir. Şişeleri ve kavanozları okşar, sonra kristal bir parfüm şişesini alıp koklar.

SCARLET

İşim filan yok.

26. İÇ. YATAK ODASI. GECE

Miss Peach ipek yatak örtüsünü okşar ve karyolanın başucundaki gümüş fotoğraf çerçevelerine bakar. Yıllar içinde çekilmiş neşeli fotoğrafları dikkatle inceler.

Miss Peach sonunda aradığı fotoğrafı bulur: CATHERINE SPENCER VE LORD WALTER. Sonra Lord Walter'ın tek başına bir fotoğrafını eline alır.

"Catherine'e, sonsuz sevgilerimle, Walter." Bir an için Walter'ın fotoğrafını göğsüne yaslar. O sırada Scarlet elinde bandajlar ve bir bardak suyla odaya girer. Miss Peach hemen fotoğrafı yerine koyar. Scarlet ona bir bardak suyla iki hap verir. Miss Peach yine tereddüt eder.

SCARLET

Ağrı kesici.

Miss Peach tereddüt ederek hapları yutar. Gözünü Scarlet'ten hiç ayırmaz. Scarlet eğilip onun ayakkabısını çıkarır, bandaj kutusunu açar ve bileğini sarmaya başlar.

MISS PEACH

Çok teşekkür ederim ama sanırım kendim yapabilirim.

Scarlet becerisizce onun bileğini sarmaya devam eder.

MISS PEACH

Hayır öyle değil. Yanlış yapıyorsun.

SCARLET

Özür dilerim. Sadece yardım etmeye çalışıyorum.

MISS PEACH

Yardım ettiğin filan yok. Her şeyi daha beter ediyorsun. Gitsen iyi olacak.

SCARLET

Çok güzel. Seni asansörden kurtarıyorum... buraya kadar getiriyorum... bileğini sarmaya çalışıyorum...

MISS PEACH

Yanlış. Yaptığın her şey yanlış.

SCARLET

Gerçekten üzgünüm. Bu işin uzmanı olduğunu bilmiyordum.

MISS PEACH

Hayatını başkalarına hizmet ederek geçirirsen, bu işleri öğrenirsin.

Scarlet bandajlama işini bitirir.

SCARLET

Sanırım biraz dinlensen iyi olur.

Scarlet eşyalarını toparlayıp ayağa kalkar ve odayı terk eder. Miss Peach onu izlemek için

kalkar ama ayağına ağırlık verdiğinde acıyla yüzünü buruşturur. Durur ve yatağa oturur. Terlemiş ve yorulmuştur. Yatmaya karar verir. Feneri karnının üzerinde sıkı sıkı tutmaktadır.

GEÇİŞ:

27. İÇ. OTURMA ODASI. GECE

Scarlet çantasından çıkardığı pilli radyoyu açar.

RADYO

Gök gürültülü sağanak yağışla birlikte, dört trafoya yıldırım düşmüş, yarım saat içinde 2.000 megawatt enerji kaybıyla New York kenti saat tam 21:35'te tamamen karanlığa gömülmüştür. Onarım çabaları devam ederken, kentte geniş çapta şiddet olayları ve hırsızlıklar rapor edilmiştir.

27. İÇ. OTURMA ODASI. AYNI GECENİN DEVAMI

Kristal bir içki bardağına viski doldurulduğunu görürüz. Scarlet tek başınadır ve kendini bırakmış, erkek gibi bacaklarını iki yana açmış oturmaktadır. Sonra yeinden kalkar, pencereye doğru gider, karanlık gökyüzüne doğru bakar. Uzaktan bir SİREN sesi duyulur.

GEÇİŞ:

28. İÇ. YATAK ODASI. GECE

Yatağın başucundaki mum epeyce erimiştir. Miss Peach irkilerek uyanır ve hemen elinde tuttuğu feneri yakar, ışığını kapıya doğru tutar. Işık, elinde bir mumla kapıda duran Scarlet'in yüzüne vurur. Özgürlük Anıtı gibi gururla mink bir kürk, mücevherler ve başında eski model bir şapkayla orada durmaktadır.

SCARLET

Güzel, değil mi?

MISS PEACH

Nereden buldun o kıyafetleri? Derhal hepsini çıkar!

SCARLET

Onlara zarar verecek değilim. Sadece beş dakika için ihtiyacım var.

MISS PEACH

İhtiyacım var da ne demek? Senin ihtiyaçlarını pek iyi ayırt edebildiğini sanmıyorum.

SCARLET

Nasıl bu kadar emin olabiliyorsun? Benim hakkımda hiçbir şey bilmiyorsun, Peaches!

Scarlet bir kahkaha atar. Miss Peach çaresizce ona bakmaktadır. Yataktan kalkıp odanın kapısına doğru ilerler.

MISS PEACH

Buraya hiç gelmemeliydik. Daha fazla kalamayız.

KESME:

29. İÇ. EVİN KORİDORU. GECE

Miss Peach topallamasına rağmen dimdik yürümektedir.

SCARLET

Karartma gibi, Tanrım! Dışarısı bir keşmekeş.

MISS PEACH

Ya kadın evine gelirse? İçeri böyle dalıp her şeyini ellediğini görünce çok kızacaktır.

SCARLET

İçeri birlikte daldık, şekerim. Kimse seni zorla içeri tıkmadı.

Miss Peach donup kalır.

SCARLET

Arkadaşın olduğunu söylemiştin.

MISS PEACH

Öyle... bir çeşit arkadaşım işte. Haya-

tımı adadığım adamın arkadaşı yani. Ona sırt çeviremezdim.

SCARLET

Demek, yalan söyledin.

MISS PEACH

Önce sen bana yalan söyledin... o gösterişli halinle.

SCARLET

Gösterişli mi?

MISS PEACH

Neden bu şekilde giyiniyorsun?

Miss Peach onun kıyafetine doğru bir el işareti yapar ve onu koridorda bırakıp oturma odasına yönelir.

29. İÇ. EVİN KORİDORU. GECE

SCARLET

Çünkü hoşuma gidiyor. İlgi çekmeyi seviyorum.

MISS PEACH

Yani, salt görüntü. Kıyafet balosu gibi.

Miss Peach şaşırmış görünen Scarlet'a döner.

MISS PEACH

Çok çarpıcı olabilirsin ama dönüp bir kendine bak. Nesin sen? Bilmiyorsun bile. Eğer o kadın gelecek olursa, düşeceğim durumu düşün. Alay konusu olacağım. İkimiz de alay konusu olacağız ama senin açından fazla önemli değil bu.

Miss Peach, karşısında hareketsiz duran Scarlet'a bakar.

SCARLET

Kusura bakma, sıçmaya gidiyorum.

MISS PEACH

İnanılmaz terbiyesizsin!

KESME:

30. İÇ. OTURMA ODASI. GECE

Miss Peach mumlarla aydınlanmış oturma odasına

girer. Scarlet her tarafa mumlar yerleştirmiştir ve oda çok güzel görünmektedir. Miss Peach şaşkınlıkla etrafa bakınır. Scarlet iki kişilik şık bir sofra kurmuştur. Yemekler basit ama iştah açıcı görünmektedir. İki tabağın da üzerinde birer kart vardır: İtalik olarak "Lady Peach" ve "Lady Scarlet" yazılmıştır. Miss Peach, Scarlet'i arar. Odada yoktur. Masaya gider ve oturur. Gümüş servis takımlarının yanlış yerleştirilmiş olduğunu fark eder ve gizlice çatal bıçakların yerini değiştirir.

KESME:

31. İÇ. BANYO KAPISI. GECE

Miss Peach banyo kapısını vurarak çekingen bir sesle Scarlet'ın adını fısıldar.

MISS PEACH

Scarlet. Scarlet.

Cevap gelmez.

Özür dilerim, Scarlet.

KESME:

32. İÇ. BANYO. GECE

Scarlet aynanın karşısına oturmuştur. Peruğunu çıkarır, kafası keldir. Büyük bir krem kavanozuna uzanır, yüzünü bol kremle siler ve tabaka halinde makyajını çıkarır.

MISS PEACH

Çok canlı, renkli bir görünüşün var hayatım... ben sana çok soluk görünüyor olmalıyım... bunda haklısın.

KESME:

31. İÇ. BANYO KAPISI. GECE

Miss Peach kapının dibinde durmaktadır.

MISS PEACH

Tam otuz yıl bir erkeğin evinde kahyalık yaptım. İlişkimiz fazlasıyla iş ilişkisiydi... ama bazı samimi konuşmalarımız da olurdu... zaman zaman.

Miss Peach susar.

MISS PEACH

Onun bir aşk mektubunu buldum ve buraya getirdim. O kadını tanımıyorum aslında. Bütün bildiğim bu.

32. İÇ. BANYO KAPISI. GECE

Scarlet bir süngerle yüzünü ovarak bütün makyajını çıkarırken, bir ara durup Miss Peach'e kulak verir. Sigarasından bir nefes çekip aynadan kel kafasına bakar. Yüz hatları yine de kadınsıdır, ama makyajsız haliyle tüm havası yok olmuştur.

MISS PEACH

Ona hayatımın en güzel yıllarını verdim. Hem de en güzel yıllarını, ama o bunu fark etmedi bile. Bir korkak olduğumu söyleyebilirsin. Gördüğün gibi, seni eleştirecek halim yok... hatta, senin cesaretini kıskanıyorum diyebilirim.

Scarlet yavaşça ve özenle koca küpelerini çıkarır.

31. İÇ. BANYO KAPISI. GECE

Miss Peach elinde mumuyla geri döner. Mumun söndürülüşüyle

KESME:

33. DIŞ. MANHATTAN SİLÜETİ. SABAHIN ERKEN SAATLERİ

Güneş ağır ağır binaların üzerinden görünür. RADYODA SON HABERLER duyulur. Kamera geri geri gelir. Scarlet bir pencere önünde durmaktadır.

GEÇİŞ:

34. İÇ. OTURMA ODASI. SABAH

Scarlet pencerenin önündedir. Oda, güneşin parlak ışıklarıyla aydınlanmıştır. Miss Peach kanepede derin derin uyumaktadır. Scarlet onun karşısına geçip oturur. Çok sade ama güzel giyinmiştir. Kıyafeti ve saç modeli son derece

kadınsıdır. Hiçbir frapanlığı yoktur. Güzelliği tamamen sadeliğinden gelir. Sigarası elindedir. Miss Peach uyanır. Yatağın karşısındaki bir sandalyenin üzerinde çok şık bir kıyafet ve bir çift ayakkabı durmaktadır.

SCARLET

İnsanlar bana nasıl düzeleceğimi hep söylemişti. İyi bir kadın olmam gerekiyordu... eğer kadın olacaksam, dedim, en güzeli olmalıyım.

34. İÇ. OTURMA ODASI. AYNI SABAHIN DEVAMI

Scarlet Miss Peach'e bakarak gülümser.

SCARLET

Sahip olduğun şeyin farkına varıp tadını çıkarmalısın. Ama başkalarına kalsa, buna izin vermezler.

GEÇİŞ:

35. İÇ. OTURMA ODASI. ÖĞLENE DOĞRU

Kamera dairenin içinde gezinir. Sabah ışığı orada burada mobilyaları tarar. Mumlar erimiş halde durmaktadır. Her şey çok sessizdir. Uzaktan birinin ŞARKI söylediği duyulur. Oturma odasına gireriz. Ortaya bir tuvalet masası yerleştirilmiştir. Miss Peach aynanın karşısındadır. Scarlet ayakta şarkı söyleyerek onu süslemektedir.

GEÇİŞ:

37. İÇ. OTURMA ODASI. GÜN

Birinin eline manikür yapılmaktadır. Tırnaklar kesilerek törpülenir, oje sürülür. Derken, göz makyajına geçilir. Göz kapaklarına ince bir hat çizilerek kirpikler rimellenir. Dudaklara ruj sürülür. Miss Peach'in kıvırcık saçları fırçalanır. Yüzü pudralanır. Bir çift ayakkabı ve giysiler giyilir. Küpeler takılır. Kolye boynuna özenle geçirilir.

GEÇİŞ:

37. İÇ. OTURMA ODASI. GÜN

Scarlet'in hala Miss Peach'i süslemekle meşgul olduğunu görürüz. Sonra gidip bir parfüm şişesi alır. Miss Peach çantasına uzanır ve o arada mektup düşer. "Mrs. Catherine Spencer" yazısını okur, zarfı göğsüne yaslar ve aynadan kendine bakar. Artık giyimi ve makyajıyla her şey tamamlanmıştır, zarif ve bakımlı bir kadın olmuştur. Bir an durup zarfa bakar. Suskundur. Scarlet gelir ve yanında durur. Miss Peach hala suskundur. Sonra mektubu çantasına geri koyar.

MISS PEACH

Ben Catherine Spencer değlim... olmak isterdim ama değilim. Eğer kendime saygım olsaydı, bu mektup yazılmadan çok önce Fortley Malikanesini terk etmiş olmam gerekirdi.

Miss Peach gülümseyerek mektubu çantasına koyar. Ayağa kalkar. Her haliyle bir güzellik abidesi gibidir.

SCARLET

Miss Peach, arabanız bekliyor.

Miss Peach kibarca başını eğer ve dönerek kıyafetini gösterir... döner, tekrar döner.

GEÇİŞ:

38. İÇ. DAİRE. GECE

Klasik MÜZİK çalmaktadır. Miss Peach dönmeye devam eder. Çok şık ve zarif giyinmiştir. Scarlet, daha önceki halindedir. Miss Peach'in toplu saçları serbest bırakılmıştır. İkisinin de yüzünde mutlu bir ifade vardır. Birlikte odanın içinde vals yaparlar. Miss Peach hafifçe topallamaktadır. Dans etmeye devam ederler. Müzik durur ve onlar da dansı bırakır. Arkalarında kentin ışıkları görünür. Sanki öpüşecekmiş gibi, duraksayarak beklerler. Birden sanki bir ENERJİ boşalması gibi bir ses duyulur. Oda-

daki ışıklar zayıflar, bir an için elektrik kesilir ve hemen ardından tekrar gelir. Işıkların altında Miss Peach ve Scarlet birbirlerinden uzaklaşırlar. Büyü bitmiştir. Her şey ışığa çıkmıştır. Bu yakınlık anından utanmışçasına huzursuzca kıpırdanırlar.

KESME::

39. İÇ. DAİRENİN ÇIKIŞI. GECE

Miss Peach ve Scarlet dairenin kapısından çıkmaktadırlar. Scarlet çantasını alır, Miss Peach dışarı çıkmadan mektubu holdeki aynanın üstüne iliştirir. Bir an aynada kendine bakar. Canlı ve mutludur. Kendi kendine gülümser.

40. İÇ. ASANSÖR. GECE

Asansörün aşağı inerken çıkardığı motor SESİ duyulur. Miss Peach ve Scarlet yan yana durmaktadırlar ve birbirlerini hiç tanımayan iki insan gibi SESSİZ ve iletişimsizdirler. Asansör durur ve içeri YAŞLI BİR ADAM girer.

YAŞLI ADAM

'66 yılında son elektrik kesintisini yaşadığımızı söylemişlerdi. Tam yirmi yedi saat evde hapis kaldım. Rezalet. Bu adamları asmak gerekir.

Asansör giriş katında durur. Önce yaşlı adam çıkar, ardından Scarlet ve Miss Peach çıkarlar.

KESME:

41. İÇ. APARTMANIN GİRİŞİ. GECE

Apartmanın giriş katı, elektrik kesintisinin ardından yaşanan bir kargaşa içndedir. Miss Peach Scarlet'e bakar, birbirlerine gülümserler. Scarlet Miss Peach'in omzunda bir şey görmüş gibi bakışlarını kaydırır.

SCARLET

Veda etmeyi sevmem.

Scarlet tekrar gülümser ve Miss Peach'in yanından geçip gider. Lobide iyi giyimli yakışıklı

bir adama doğru yürür, adamdan ateş ister. Miss Peach onları izledikten sonra kapıya doğru yürür.

KAPICI

(seslenerek)

Miss Spencer, size yardım edeyim.

Miss Peach bu ismi duyar duymaz geri döner ve şık giyimli bir KADININ sırtını görür. Kadının elinde bir valiz vardır. Miss Peach donup kalmıştır. Kadın kapıcıyı beklemektedir. Miss Peach ona yaklaşmak üzere bir adım atacak olur ama sonra durur. O sırada Scarlet'in uzaktan kendisine baktığını fark eder. Kapıcı kadının valizini alır ve asansöre doğru yürümeye başlar. Kadın duraksar, sonra kendine çeki düzen vererek kapıcının arkasından yürür. Scarlet Miss Peach'e el sallar. Miss Peach ona gülümser ve arkasını dönüp kapıya doğru ilerler.

SAHNE KARARIR.

SLEEPING BEAUTIES

Karyn Kusama

KARAKTERLERİN LİSTESİ

IRIS- on altı yaşında bir genç kız. Gelişmekte olan vücudundan rahatsızlık duymaktadır. Bazı konularda son derece olgun, hayal gücü kuvvetli, geleceğe yönelik heyecanları olan bir kızdır. Konuşkandır.

LUCY- Iris'in on beş yaşındaki kız kardeşi. Çok canlı bir görünümü vardır. Yaşına göre çok olgun bir güzelliğe sahiptir. Iris ile birbirlerine çok benzerler ama Lucy vücudunun gelişmesiyle ilgili olarak son derece rahattır. Lucy her konuda Iris'in görüşlerine saygı duyar. Lucy daha az konuşur ve Iris'e liderliği bırakmış olmaktan rahatsız değildir.

DELİKANLI- Kimi özellikleri belirsizdir: on dokuz ile yirmi beş yaş arasında olabilir. Yüz hatları sert ve güçlü olmalıdır. Orta boylu ve açık tenli olması tercih edilebilir. Saçları uzun ve ince telli dir. Blucin ve John Deere T-shirtlerinden başka türde kıyafet giymeyen gençlerdendir. Kovboy çizmeleri giymek rahatına gelir. Hayatının bir döneminde benzinci gibi bir yerde çalışmış olabilir. Arada ufak tefek suçlar işlemiştir ama gazetelere geçecek kadar önemli suçlar değildir. Bir kasabadan gelmektedir. Net bir radyo istasyonu bile dinleyemedikleri bu kasabada gençler kasaba dışındaki 7-Eleven gibi yerlere takılırlar. Delikanlı on sekiz yaşına kadar ne bir James Dean ne de bir Marlon Brando filmi görmüştür ama Elvis'in hiçbir filmini kaçırmamıştır. Sözcükleri hafif yayarak konuşur, sesi gür değildir. Fazla konuşmaz, ancak her zaman bir hikayesi vardır ve kendini kanıtlama ihtiyacı duyan bir karakterdir.

MEKAN TANIMI

Kent dışında büyük, üç katlı müstakil bir ev. Geniş arka bahçesinde ağaçlar var ve ortada bir çim alan yer alıyor. Iris ile Lucy en üst katta aynı yatak odasını paylaşıyorlar. Oda evin köşesindeki son oda ve sadece onların odasında ışık var. Evde başka kimse yok gibi görünüyor. Odalarının büyük penceresinden alttaki bir çıkıntıya rahatça atlanabiliyor ve parmaklıklar bahçeye kadar iniyor.

Oda oldukça geniş. Birbirine paralel iki karyola, geniş camlar, ve kocaman yuvarlak aynası olan bir tuvalet masasıyla gece lambası ve bir iki sandalye olan oda fazla modern döşenmemiş. Bu, iki kız kardeşin dış dünyadaki gençliğin biraz dışında kaldığı izlenimini vermelidir. Gençlik dergileri, posterler yok.

Batı ya da güney eyaletlerinde görülen bazı antika biblolar ve eski model bir radyoyla birkaç sararmış fotoğraf olabilir.

Delikanlının ortaya çıkışından önce parlak canlı bir ışıklandırma kullanılmalıdır. Ancak hareketler ağır ve film bir sis perdesinin ardından görünüyormuş izlenimi verilmelidir. Delikanlının gelişinden sonra gece ışıklandırması için koyu lacivert ve kızılımsı ışıklar uygundur. Ama tüm sahnelerde kızların geceliklerinin ışıltılı bir beyazlıkla verilmesini istiyorum. Bu filmde performans dışında çok naturalist bir hava verilmemelidir.

SES YÜKSELİR: -bir MOTOSİKLETE gaz verip sonra devir değiştirildiğini duyarız.
SES ALÇALIR
BAŞLIKLAR BELİRİR ve KARARMA.
SES YÜKSELİR -İKİ GENÇ KIZIN aynı anda konuşmaları ve birinin çığlık atışı duyulur.

SES

Ah, acıdı!

İç mekana GEÇİŞ. Yatak odası. IRIS (on altı yaşında) ayakta durmuş, LUCY'nin saçını fırçalamaktadır. LUCY onun önünde oturmuştur. AYNADAN birbirlerine bakarak konuşmaktadırlar. IRIS, LUCY'NİN dolaşmış bir tutam saçını açmaya çalışırken LUCY (on beş yaşında) bir çığlık atar.

IRIS

Özür dilerim... özür dilerim... krem kullansan saçların böyle dolaşmaz.

LUCY

Ama o zaman da saçlarım yağlıymış gibi görünüyor.

IRIS

İyi bir krem kullanırsan, hiç de öyle görünmez.

LUCY

Ben saçlarımı böyle seviyorum.

IRIS

Zaten senin saçın daha güzel.

(IRIS son kez fırçayı onun saçlarının arasından geçirip, uzun saçlarını okşar.)

Tamam, bitti.

LUCY

Yarın da ben senin saçını fırçalarım.

IRIS

Olur.

LUCY TUVALET MASASINDAN kalkar. İkisi de üzerlerindeki SABAHLIKLARI çıkarırlar. İçlerinde pamuklu kumaştan uzun, çiçekli GECELİKLERİ var-

dır. IRIS YATAĞINA atlar. O sırada LUCY VANTİLATÖRÜ pencereye doğru çevirir ve en yüksek hıza getirir. IRIS başucundaki KOMODİNİN çekmecesine uzanıp bir şeyler aranır, sonra bir SİGARA paketiyle küçük bir TABLA çıkarır.
LUCY bağdaş kurarark diğer YATAĞA oturur. Yüzü IRIS'E dönüktür. Bir süre sessizce birbirlerine bakarlar. IRIS kalkıp odada dolaşmaya başlar. Sanki günlük işlerinin yorgunluğunu çıkarırcasına bir sigara yakar. İkisi aynı sigarayı içerek dumanları dikkatle pencerenin önündeki vantilatöre doğru üflerler.

IRIS

(saate bakarak)

Tamam, vakit geldi.

LUCY

Hadi.

IRIS

(hala odada bir aşağı bir yukarı yürümektedir)

Şimdi, şu kadarını biliyoruz: uzun boylu ama çok da uzun değil. İnce. Açık tenli... açık tenli olmasın mı?

LUCY

Ah, çok açık tenli olsun... şeffaf denecek bir cilt...

IRIS

Uzun koyu sarı saçlar... yumuşacık ve ince telli...

LUCY

O kadar ki, parmaklarının arasından kayıyor... (durur)... koyu renk gözler...

IRIS birden oturduğu yerde dikilir, bağdaş kurup LUCY'YE döner. Elinde sigarasıyla kolunu havada sallar. Kızmış gibidir.

IRIS

Hayır, bu konuda anlaşmıştık sanıyordum. Gözleri açık renk olacaktı. Ürkütücü bakışlar...

LUCY

Ama...

IRIS

Tartışmayalım ... (durur)... başka özelliklerine geçelim.

LUCY kaşlarını kaldırır.

IRIS

Ağzı? Ağzı nasıl olsun?

LUCY

En önemli yeri...

İkisi de susar. Düşüncelere dalmışlardır. IRIS yavaşça konuşmaya başlar.

IRIS

Dudakları dolgun olmalı... genişçe bir Iris modeli. (durur) Tamam mı?

LUCY cevap vermez.

IRIS

Dudaklarına fazla uzun süre bakamazsın... yani... çok tehlikeli, anlıyor musun?

LUCY sırtüstü yatarak sanki üşümüş gibi kollarıyla kendi bedenini sarar.

LUCY

Evet, sanırım.... Tanrım! Bitti. Her şeyiyle tipini tamamladık.

IRIS SİGARASINI SÖNDÜRÜR. Dirseklerini dizlerine koyarak elleriyle yüzünü örter.

IRIS

Artık iş onu bulmaya kaldı!

LUCY

Evet, yakında ona hayat verip canlandıracağız.

IRIS kalkar ve odada dolaşmaya başlar. Önce pencereye doğru gider, sonra tuvalet masasına döner. İşlemeli saç fırçasını alır, üzerinde kalan saç tellerini temizleyerek fırçayı yerine koyar.

IRIS

(yürüyerek)

Ama bir de ... muazzam bir motosikleti

var... tozu dumana katıyor... (aynadan kendine bakarak)... sen ve ben... (LUCY'YE dönerek)... o gerçek çünkü biz onun gerçekleşmesini istiyoruz.

LUCY

(şaşırmış bir halde)

Iris, saat...

IRIS

Evet, geç oldu...

İkisi de yorganlarının altına girer ve yerleşirler.

LUCY

İyi geceler, Iris.

IRIS

İyi geceler, Lucy.

LUCY

Seni seviyorum.

IRIS

Ben de seni.

IRIS LUCY'YE bakar ve komodinin üzerindeki LAMBAYI söndürür.

IRIS

(fısıldayarak)

Tatlı rüyalar.

Oda karanlıktır. Vantilatör çalışmaya devam ediyordur ve saatin tik tak sesleri duyulmaktadır. Arada, bir sinek vızıldayarak pencerenin teline çarpar. Tül perdeler hafif bir esintiyle sallanır. IRIS ve LUCY karyolalarından kollarını uzatmış, el ele tutuşmuşlardır. AY IŞIĞI yüzlerine vurur.

Pencereden bir tıkırtı duyulur. Birisi sanki SİNEKLİĞE bir taş atmıştır.

LUCY ve IRIS'in uykuya dalarak ellerini bırakışı YAKIN ÇEKİMLE gösterilir.

IRIS uyurken yüzüne YAKIN ÇEKİMLE GEÇİŞ

IRIS yataktan kalkarken, KAMERA GENİŞ AÇI BİR

GEÇİŞLE LUCY'NİN başucuna döner. IRIS LUCY'Yİ uyandırır. İkisi de uyku sersemidir ama aralarında anlaşmış gibi pencereye doğru ilerlerler. Yan yana durup camdan dışarı bakınırlar. Hafif bir rüzgar uzun geceliklerinin eteklerini uçuştururken ışık üzerlerine vurur.

LUCY

Bak.

IRIS

Görüyorum.

Üç kat aşağıda bahçede çimin üzerinde bir Harley-Davidson motosiklete yaslanmış bir DELİKANLI durmaktadır. Saçları uzun, açık tenli ve ince uzun yapılıdır.

DELİKANLI

(sahne dışı)

Hanginiz motorla gezintiye çıkmak ister?

LUCY ve IRIS ona bakakalmıştır. Sonra dönüp birbirlerine bakarlar.

IRIS

Ama daha onu tamamlayamamıştık... çok erken.

LUCY

Birimizin aşağıya inmesi gerek...

(paniklemiştir)

Ama hangimiz... bunu hiç konuşmamıştık...

LUCY

Tamam... tamam. Sen seç...

IRIS pencereden aşağı bakıp LUCY'YE döner ve onun saçlarını düzeltir.

IRIS

Sen... sen git.

LUCY

Motorla gezmek istemiyor musun?

IRIS

Hayır, bu gece değil. Sen git, ben seni burada bekleyeceğim.

LUCY
(düşlere dalmış bir halde)
Peki.

LUCY sinekliği açar, IRIS de rüyada gibi ona yardım eder. DELİKANLI aşağıda "Wild Horses" şarkısını mırıldanarak onlara bakıyordur. LUCY parmaklıklardan yavaş yavaş aşağı inmeye başlar. Geceliğinin parmaklıklara takılmasına rağmen hiç duraksamadan aşağı inmeye devam eder. IRIS sinekliği kapatıp pencerenin GENİŞ PERVAZINA yaslanıp "Wild Horses" şarkısını mırıldanarak onları izler.

LUCY DELİKANLIYA doğru yürür. Yüzüne YAKIN PLAN ÇEKİMLE yaklaşırız.

IRIS'E GEÇİŞ ile DIŞ SES: Uzun koyu sarı saçlar... yumuşacık ve ince telli...

LUCY'YE GEÇİŞ ile DIŞ SES: O kadar ki, parmaklarının arasından kayıyor...

İKİLİ ORTA ÇEKİM: LUCY delikanlının saçlarına dokunur ve parmaklarını

onun saçlarının arasından kaydırır. DELİKANLI gülümser. LUCY, delikanlıya bakar.

KESME:

LUCY
Gözlerin... ne kadar da koyu...

YAKIN ÇEKİM IRIS'e GEÇİŞ:

IRIS'E GEÇİŞ İLE DIŞ SES: Hayır, bu konuda anlaşmıştık sanıyordum. Gözleri açık renk olacaktı. Ürkütücü bakışlar...

IRIS
Yanılmışım gözleri koyu renkmiş.

YAKIN ÇEKİMLE DELİKANLIYA GEÇİŞ: Sigarasından bir nefes çeker ve üfler. Sonra dudaklarına ve diline yapışan tütünleri temizler.

IRIS'E GEÇİŞ İLE DIŞ SES: LUCY ile konuşmaktadır: "Luckies marka mı sigara içsin?" "Olabilir, evet..."

IRIS'e GEÇİŞ

LUCY ile DELİKANLI motosikleti çimlerin üzerinde bırakıp karanlığa doğru ilerlemektedirler.

YAKIN ÇEKİMLE IRIS'E GEÇİŞ:

IRIS

Durun, nereye gidiyorsunuz... sizi göremiyorum. Lucy, bu hiç adil değil.

IRIS sessizce ağlamaya başlar.

DELİKANLI'nın LUCY'nin çıplak koluna dokunuşuna GEÇİŞ:

DELİKANLI elini onun omzuna doğru uzatır. LUCY hareketsizdir. DELİKANLI ensesine dokunur.

DELİKANLI ile LUCY'ye YAKIN ÇEKİM: DELİKANLI ona doğru eğilir, LUCY geriler ve sonra doğrulur.

IRIS'in gözlerine ÇOK YAKIN ÇEKİM: Iris gözlerini yavaşça kırpıştırır.

LUCY ile DELİKANLI'ya YAKIN ÇEKİM: DELİKANLI onun saçlarını ensesine toplar ve ağır ağır teninin kokusunu içine çeker.

IRIS'e GEÇİŞ: Saçlarını dalgın dalgın parmağına dolar.

LUCY'nin yüzüne YAKIN ÇEKİM: Gözlerini kapamıştır.

IRIS'e YAKIN ÇEKİM: O da gözlerini kapamıştır.

IRIS'e pencere kenarında profilden YAKIN ÇEKİM. Ellerini iki yana açmış, geriye doğru kaçar ve doğrulur.

LUCY'ye YAKIN ÇEKİM. DELİKANLI aniden perdeyi kaplar. LUCY'yi öper.

IRIS'e YAKIN ÇEKİM: Dudaklarında parmaklarını gezdirir.

DELİKANLI elini LUCY'nin beline dolarken YAKIN ÇEKİME GEÇİŞ.

Diğer elini saçlarının arasında gezdirirken YAKIN ÇEKİM.

Aniden saçını çeker.

Pencerede bekleyen IRIS'e GEÇİŞ: Gözlerini yummuş, düzenli bir şekilde soluk alıp vermektedir.

Duvar saatine YAKIN ÇEKİM.

Saatin sesiyle nabız atışları...

LUCY DELİKANLI'nın blucinin kemerine elini uzatırken (ÇOK YAKIN ÇEKİM) GEÇİŞ.

LUCY ile DELİKANLI'ya GEÇİŞ: DELİKANLI eliyle onun eteklerine uzanır.

DELİKANLI'nın dişleriyle LUCY'nin üst dudağını kavrayışına (ÇOK YAKIN ÇEKİM) GEÇİŞ.

YAKIN ÇEKİMLE IRIS'in aniden uyanışı.

(soluk soluğa)

Lucy, eve dönme zamanı... eve dönme zamanı...

GENİŞ AÇIYLA BAHÇEYE GEÇİŞ: LUCY çimlerin üzerinde gölgede sakin ve mutlu bir şekilde gezinmektedir, PARMAKLIKLARI fark edene kadar dolaşır. DELİKANLI ile MOTOSİKLET yoktur. LUCY parmaklıktan yukarı tırmanmaya başlar. IRIS sinekliği açarak onun içeri girmesine yardım eder. İkisi de son derece ağır hareket etmektedir. LUCY kendini IRIS'in kollarına bırakır.

IRIS

(uzun bir sessizlikten sonra)

Ne oldu?

LUCY

Hımmmm?

IRIS

Ne demek istediğimi biliyorsun.

LUCY

Biliyorsun... bunu bir tek sen bilebilirsin.

IRIS

Hadi, anlat.

LUCY

Ama biliyorsun (susar). Her şeyi paylaşamayız, öyle değil mi?

IRIS

Onu da mı?

LUCY

Hayır, onu hiç paylaşamayız...

Pencerenin önünden yavaşça yataklarına doğru yürürler. LUCY ve IRIS yataklarına girip yorganlarını örterler ve bir süre öylece yatarlar. Sonra LUCY kalkıp IRIS'in yatağına gider, yorganın üzerine yatar. İkisi sırt sırta vermiştir.

Yatakta ikisinin yüzüne YAKIN ÇEKİM. Uzun saçları ekranın çerçevesini kaplar.

LUCY

İyi geceler, Iris.

IRIS cevap vermez. Uyumuştur.

SAHNE KARARIR.

JENERİK

SON

THE WOUNDING
Susan Emerling

1. (ÇOK YAKIN ÇEKİM) BEBEK ODASI
Bir kız çocuğunun eli ekrana girip çıkar.

JULIE

Akşam yemeği için sofra kurmaları gerekiyor. Annesiyle babası sinemadan eve dönecekler.

Evet, bu akşam ne yiyoruz? Tavuk, jambon. Yok, tavuğu şuraya koy. Babam tavuk seviyor. Bir de tatlı, tabii. Ve bira.

Ah, yarın onun doğum günü. Bir armağanı olacak.

Şu kediye bak. Tavuğu yiyecek. Yok, pek yiyeceğe benzemiyor. Sadece bakıyor, ağzı sulanmış.

Bebek uyudu neyse. Hadi, temizliğe başlayalım. Ortalık ne kadar da dağılmış. Şu treni kaldır.

AĞIR GEÇİŞ:

2. İÇ. HOL/YEMEK ODASI-AKŞAM
Victoria dönemi bir bebek odası. SHEILA'ya doğru kamera geri gelir. 35 yaşlarında seksi bir kadın. Elinde kirli bardaklarla dolu bir tepsiyle bebek odasının önünden geçer. Bir PARTİ verilmektedir. Gürültüleri duyarız.

SHEILA

Merhaba, tatlım.

JULIE

Merhaba, anne.

SHEILA

Ne zaman geldin? Gel, konuş benimle...

JULIE

Anne bugün ne oldu bilemezsin...

3. İÇ. BANYO-AKŞAM

Sehila banyoya gider ve aynanın önünde bir an durup yüzündeki kırışıkları kontrol eder. Ru-

junu alıp sürer ve Julie'ye de sürmek ister. Julie onu iter.

JULIE

... Mr. Connor'ın kedisini bilyorsun... hani, bir ara ben bakmıştım...

SHEILA

Evet, hatırlıyorum.

JULIE

Mr. Connor bu sabah ahıra gittiğinde onu bulamamış...

SHEILA

Öyle mi? (Kızının dudağına ruj sürmeye çalışır)
Yok canım...

JULIE

Her tarafı aramış.

Sheila dışarı çıkarken kızının omzuna dokunarak onun da çıkmasını işaret eder. Julie bir an duraksar, sonra onun arkasından gider.

4. İÇ. MUTFAK-AKŞAM

Sheila kemerinin tokasını takarak mutfağa girer ve buzdolabına doğru yürür. Julie peşindedir. Sheila buzluktan buz kaplarını alıp iki eli dolu olarak döner. Julie yine peşindedir.

JULIE

Sonra samanlığa bakmış.... samanların içini deşmiş...

Sheila tezgahın üstündeki buzları buz kabına boşaltır. Bir buz parçası yere düşer, Julie eğilip onu alır ve lavaboya atar.

JULIE (konuşmaya devam eder)

Sonunda onu bulmuş...

TOM mutfağa girer. Otuzlu yaşlarda bir zamanlar yakışıklı olduğu anlaşılan adam alkolden çökmüş görünyordur. Musluğa doğru gidip içki bardağına su ekler.

SHEILA

Tom'u hatırlıyorsun, değil mi?

JULIE

Merhaba.

SHEILA

(Tom'un bardağına buz atar)

Bunu mu arıyordun?

TOM

Teşekkürler.

Julie annesinin ilgisini çekmek için bir an bekler.

JULIE

(Elleriyle kedi yavrularını tarif ederek)

... üç tane tüylü tüylü yavrusu olmuş! Zaten ben ona bakarken hamileydi!

SHEILA

(durumu anlayarak gülümser)

Yani, doğum yapmış.

JULIE

(Kırgın)

Evet.

SHEILA

Duydun mu Tom? Bence kızını Julie'ye bakması için teslim edebilirsin!

Tom ve Sheila gülüşürler. Julie hala kırgın kırgın onlara bakmaktadır. Sonra o da güler.

SHEILA

Hadi, güzelim. Şunu oturma odasında Bill'e götür. Sağol, canım.

Julie annesiyle Tom'un önünden geçerek mutfaktan çıkar, yemek odasına doğru gider.

5. İÇ. YEMEK ODASI- AKŞAM

Şık bir sofra kurulmuştur. Elli yaşlarında bir adam olan BILL köpekle oynamaktadır.

BILL

Evet, seni seviyorum... hadi, hadi bakalım...

JULIE odaya girer ve elindeki buz kabını masaya koyarak yemeklere bakar. Orta yaşlı bir diğer adam, AL, tabağına servis yapmaktadır. Oda kapısından, mutfakta duran Tom ve Sheila'yı görebiliriz. Kısık sesle konuşmaları ve kahkahaları yemek odasından duyulmaktadır.

SHEILA (GÖRÜNTÜ/ÇERÇEVE DIŞI)

Dün gece nasıl uyumuşum! Bebekler gibi!

TOM (GÖRÜNTÜ/ÇERÇEVE DIŞI)

Anlıyorum.

SHEILA(GÖRÜNTÜ/ÇERÇEVE DIŞI)

Her saat başı uyandım!

(kahkaha atar)

Korkunçtu.

Yemek odasında onları dinleyen Bill, Al ve Julie öylece durmaktadırlar. Hiçbiri konuşmaz. Bill Julie'nin tabağına eti bıçakla sıyırarak koyar. İçerden kahkaha sesleri geliyordur. Julie huzursuz bir şekilde Bill'den gözlerini kaçırır.

BILL

Annen seni merak etti.

JULIE

Etmez.

Al ve Julie bakışırlar. Al ona gülümser. Julie huzursuzdur. Sandalyeyle masanın arasına sıkışarak geriler.

SHEILA(GÖRÜNTÜ/ÇERÇEVE DIŞI)

Gidip masayı bir kontrol edeyim.

TOM

Hey dur... bir dakika bekle...

Sheila gülerek mutfaktan çıkar, açık büfe şeklinde hazırlnmış masanın etrafında dolaşır.

SHEILA

Hey, merhabalar. Şunu çalabilir miyim acaba?

BILL

Keyfine bak.

Sheila masadan bir şey alıp ağzına atar ve yediği şeyin lezzetini ifade etmek için popsunu sallar. Hole çıkar. AL tavuğun budunu koparır.

6. İÇ. HOL/MERDİVEN BOŞLUĞU-AKŞAM

Basamaklarda Julie tek başına oturmaktadır.Dizlerinin üzerinde yemek tabağını dengelemeye çalışır. Yemeğini yerken bebekleriyle oyuncak mobilyaları dizerek oyun oynamaktadır. Bardakların ve buzların TIKIRTISI anormal bir yükseklikte DUYULUR. KONUŞMALAR uğultu halindedir.

SHEILA (GÖRÜNTÜ/ÇERÇEVE DIŞI)

Şunun. bir resmini çekmek isterdim.Şunun bir resmini çekmek isterdim.

AL (GÖRÜNTÜ/ÇERÇEVE DIŞI)

Julie'nin babası kim sahi? Kim onun babası? Bunu hiç anlayamadım doğrusu.

Julie'nin görüntüsü üzerinden başları ve kolları, bacakları belirsiz yetişkin silüetler geçer.

7. İÇ AKŞAM

Bar. Ekranda içki boşaltan Tom'un eli görünür. Bardağa buz ve biraz su katar. Sheila ona yanaşıp göğüslerini koluna sürterek bardağı alır.

Julie'nin onları izlediğini fark etmezler. Sheila bardağını parmağıyla karıştırıp parmağını ağzına götürür. Tom ve Sheila çok yakın bir şekilde oturmuş fısıldaşmaktadırlar. (DOĞAÇLAMA)

SHEILA

Hey, bu benim mi? Julie'nin bana ne sorduğunu biliyor musun?

TOM

Ne?

SHEILA

Senin yıllar önce doğum gününe gelen adam olup olmadığını sordu.

TOM

Dalga geçme.

(Gülerler.)

SHEILA

(gülerek)

Ee, karın nasıl?

Bill içeri girer. Önce onu fark etmezler. Sonra Sheila onu görür ve Bill'e doğru yürür.

SHEILA

(Bill'e dönük)

İçki için teşekürler, Tom. Sana ne ikram edebilirim, şekerim?

BILL

Sağol. Artık içmeyeyim.

Bill elindeki bardağı evirip çevirir. Gülümser ve bara doğru yürür. Tom ve Bill barda, geri planda görünürken, Sheila bir sigara yakarak derin bir nefes çeker.

TOM

Harika bir viski, Bill.

BILL

Evet, güzel.

8. İÇ. SAHANLIK/KORİDOR- AKŞAM -7. sahneyle paralel kurgu.

Al, koridorda Julie'nin arkasından gelip onu korkutur. Kıza sigara ikram eder, Julie sigarayı alır. Al, sigarayı yakar, Julie sigara içerken doğal görünmeye çalışır. Al'ın yakınlığından tedirgindir.

Sheila oturma odasından Julie'nin sigara içtiğini görür ama kızmaz. Kızına gülümseyerek ağzından halka halka dumanlar çıkarır. Julie de ona gülümser.

9. İÇ. OTURMA ODASI/SAHANLIK-AKŞAM

Parti ilerlerken odadan çılgın detay görüntüler ve konukların hareketleri görünür.

10. İÇ. OTURMA ODASI -AKŞAM

Julie orgun tuşlarına basarken Sheila onunla dans eder. Orgu çok kötü çalmaktadır. Anne kız bir dans gösterisi yaparken Bill ve Al bir kenarda aralarında konuşmaktadırlar. Sheila Bill'e doğru dans ederek yaklaşır.

SHEILA

Gel benimle dans et.

BILL

(gülümseyerek onu iter)

Bırak...

Sheila bu kez Julie'ye doğru dönerek dans etmeye devam eder. Tom ona şapşal hareketlerle katılır.

BILL

Kes şunu, beni deli ediyorsun. Kes şunu. Kes.

Julie elini tuşlardan çeker. Ses kesilir.

JULIE

Kestim.

SHEILA

Sakin ol, Bill.

BILL

Nedir o dan dan ses!

Julie kalkıp odadan çıkar.

TOM (GÖRÜNTÜ/ÇERÇEVE DIŞI)

Hey, Julie, gel. Bize müzik çal.

11. İÇ. MERDİVEN BOŞLUĞU/HOL -AKŞAM

Julie ayaklarını vura vura merdivenleri tırmanır. Yere bir iğne düşer.

Merdivenlerin altından Al onun ayaklarının trabzandan dönerek kayboluşunu izler.

12. İÇ. HOL/BÜYÜK YATAK ODASI-AKŞAM

Merdivenin başından büyük yatak odasının ışığının yandığı görülür. Komodindeki abajurun yanında bir içki bardağıyla viski şişesi durmaktadır. Yatak dağınıktır. Sheila ile Bill'in bir evlilik fotoğrafını görürüz, ama resmi bir nikah fotoğrafı değildir. Odanın bir köşesinde duvara dayalı bir tüfek duruyordur.

Julie oda kapısında bir an duralar. Sonra içeri girip kapıyı kapatır. Komodinin üzerindeki fotoğrafları bir kenara iterek yatağa atlar. Annesinin geceliğini görür.

BILL (GÖRÜNTÜ/ÇERÇEVE DIŞI)

Sen daha önce bir hiçtin. Sümüklü bir kızı olana kadar barlarda gezen bir kadın...

SHEILA (GÖRÜNTÜ/ÇERÇEVE DIŞI)

Ne anlatmaya çalışıyorsun?.

Sheila ve Bill gülerler.

SHEILA (GÖRÜNTÜ/ÇERÇEVE DIŞI)

Şikayetim yoktu.

BILL (GÖRÜNTÜ/ÇERÇEVE DIŞI)

Zor işti, anlıyorum. Başkan için çalışmak. Zor iş. Bir şey dediğim yok,hadi, işte. Barda çalışıyordun.

SHEILA (GÖRÜNTÜ/ÇERÇEVE DIŞI)

O bardan birkaç blok ötede oturuyordum. Herkesi tanırdım. Hiç de bayağı bir yer değildi.

BILL(GÖRÜNTÜ/ÇERÇEVE DIŞI)

Yine de, bir beyin işi değildi demek istiyorum.

SHEILA(GÖRÜNTÜ/ÇERÇEVE DIŞI)

Sen de beyin cerrahı değilsin.

Sheila bluzunu çıkarıp geceliğiyle göğsünü kapatır.

13. İÇ. BANYO-AKŞAM

Aşağıda devam eden PARTİNİN GÜRÜLTÜSÜ duyulur. MÜZİK, KONUŞMALAR, BARDAK ŞINGIRTILARI banyoda akan SU ile karışır. Musluktan küvete akan suyun üzerinde köpükler birikir. Julie ayağıyla musluğa dokunur.

SHEILA (GÖRÜNTÜ/ÇERÇEVE DIŞI)

Bir buluş yap, ondan sonra yan gel yat!.

BILL (GÖRÜNTÜ/ÇERÇEVE DIŞI)

Öyle. Yan gel yat.

SHEILA (GÖRÜNTÜ/ÇERÇEVE DIŞI)

Yakında göreceğiz. İyice cimri oldun. Her kuruşunu sayıyorsun artık.

Julie küvetin içinde köpükler boğazına kadar gelmiş halde yatmaktadır. Kuru saçları küvetten sarkmaktadır. Uzanıp bir ruj alır ve musluğu ayna gibi kullanarak ruju sürer. Musluğa yansıyan yüzünü hayranlıkla izler.

14. İÇ. BAR-AKŞAM

Sheila şömineye yaslanır. Şöminenin üzerinde sıra sıra tüfekler asılıdır. Kocasıyla kavga ederken kendi sesiyle irkilir.

BILL (GÖRÜNTÜ/ÇERÇEVE DIŞI)

Kuruş hesabı değil. On üç bin dolar. Herhalde karıma bunun hesabını sormaya hakkım var.

15. İÇ. BANYO-AKŞAM

Julie ağır ağır suyun içine gömülür. Suyun yüzüne kabarcıklar çıkar. Tartışmalar boğuklaşmıştır.

BILL (GÖRÜNTÜ/ÇERÇEVE DIŞI)

Sadece soruyorum. Herhalde karıma bu paranın hesabını sormaya hakkım var.

16. İÇ. HOL -AKŞAM

Bir şişe devrilir.

SHEILA (GÖRÜNTÜ/ÇERÇEVE DIŞI)
Kızıma böyle dediğin için affetmiyorum...

17. DEVAM. İÇ. BANYO-AKŞAM

Julie suyun altından başını çıkarır. Sesler netleşir.

BILL (GÖRÜNTÜ/ÇERÇEVE DIŞI)
Sen bana nasıl hitap ediyorsun? Kiminle konuştuğunu bir düşün.

SHEILA (GÖRÜNTÜ/ÇERÇEVE DIŞI)
Sen sarhoşsun.

BILL (GÖRÜNTÜ/ÇERÇEVE DIŞI)
Öyle mi? Sen çok mu ayıksın! Bakire Meryem!

17. Viski ve buzlu (SES ETKİSİ/EFEKT)

BARDAK ÇEKİMİ

18. İÇ.BANYO-AKŞAM

Üçlü bir aynadan, Julie şık geceliği giyerken kayısı rengi satenin parıltısı görünür. Gecelik ona birkaç beden büyüktür. Kendi dünyasına daldığı bir anda aşağıdan gelen sesler duyulmaz. Ardından bir ŞANGIRTI gelir.

19. ANİDEN KESME:

Buz ve viski dolu bir bardak ŞANGIRDAYARAK yere düşer.

20. İÇ.BANYO-AKŞAM-devam

Julie aniden SESLE irkilir.

21. İÇ.HOL-AKŞAM

Julie koşarak banyodan çıkar ve sahanlığa iner. Yukarıdan trabzanların arasından onu görürüz. Tom, aşağıda Sheila ve Bill'in arasında durmaktadır. Trabzanın parmaklıkları arasından figürler gelip geçer. Bill Sheila'ya sataşır.

SHEILA
Çek şu göbeğini yolumdan.

BILL
(KÜFREDER)

TOM

Dur, Bill. Hadi yapma.

SHEILA

Sana bin basarım.

BILL

Hadi oradan.

Sheila onun eline tükürerek bir kahkaha atar.

BILL

Kaltak!

SHEILA

(ciyaklayarak)

Çekil yolumdan!

BILL

Buraya gel, geri gel.

Bill Sheila'ya doğru bir hamle yapar. Julie sahanlıktan onları izliyordur. KAVGA merdivene kadar uzanır.

(DOĞAÇLAMA) Sheila ve Bill yaklaşırken Julie odanın kapısından üçüncü kata tırmanır.

22. İÇ. JULIE'NİN YATAK ODASI-AKŞAM

Julie geri geri odasına girer ve yarı karanlıkta durur. Sheila ve Bill merdivenlerden yukarı birbirlerini izleyerek gelmektedirler.

Büyük yatak odasına paldır küldür dalarlar. Kapı GÜRÜLTÜYLE kapanır.

SHEILA (GÖRÜNTÜ/ÇERÇEVE DIŞI)

Benden uzak dur. Dokunma!

BILL (GÖRÜNTÜ/ÇERÇEVE DIŞI)

Bırak o silahı!

SHEILA (GÖRÜNTÜ/ÇERÇEVE DIŞI)

Sana yaklaşma dedim...

Sheila bir ÇIĞLIK atar.

Bir el silah PATLAR.

23. İÇ. BEBEK ODASI -AKŞAM

Bebek odasında minyatür avize sallanmaktadır ve koltuklardan biri ters dönmüştür. ŞANGIRDAYAN BARDAK sesi duyulur.

24. İÇ. JULIE'NİN YATAK ODASI -AKŞAM

Julie donmuş ve şaşkın, avucunun içinde buruşturduğu kumaş parçasıyla öylece durmaktadır. Nefesini tutmaya çalışırken, bağırmak ister ama bağıramaz. Bir süre evi SESSİZLİK kaplar. Sonunda, KAPILARDAN BİRİ AÇILIR ve ÇARPARAK kapanır. Tekrardan ZORLANARAK AÇILIR ve Sheila derin bir İÇ ÇEKER.

BILL (GÖRÜNTÜ/ÇERÇEVE DIŞI)
Sana inanamıyorum.

SHEILA (GÖRÜNTÜ/ÇERÇEVE DIŞI)
Evlendiğim şu çirkin şişkoya bak. Berbat bir herifsin, bunu sen de biliyorsun. Berbat herifin tekisin.

Julie gözlerini kırpıştırarak seslerin geldiği tarafa bakar.

Bir iki adım atar ve merdivenlerden inen AYAK SESLERİNE kulak verir.

Köpek canı yanmış gibi BAĞIRIR.

TOM (GÖRÜNTÜ/ÇERÇEVE DIŞI)
Hey, Bill. Neler oluyor?

KAPI AÇILIR ve ÇARPARAK kapanır. ÇAKIL TAŞLARI üzerinde AYAK SESLERİ duyulur. Bir ARABA KAPISI AÇILIR ve ÇARPARAK KAPANIR.

Bir köpek HAVLAMASI ve arabanın ÇAKIL YOLDA uzaklaşması duyulur.

Sheila bir süre nefessiz kalmış gibi ağır ağır nefes verir. Nefesini tutan Julie de nefesini bırakıp yavaşça merdivenlerden aşağı inmeye başlar. Çamaşırlığın önünde durur ve aşağı inmeye devam eder.

25. İÇ. HOL/BÜYÜK YATAK ODASI -AKŞAM

Tom merdivenin başına kadar hızla koşar, sonra ayak sesleri yavaşlar.

Julie onun Sheila'nın odasına doğru ilerlediğini üst kattan izliyordur. Tom odadan içeri

girer. Sheila elinde dumanı tüten silahla orada öylece durmaktadır.

TOM

Şu silahı yere bırak, bebeğim. Yere bırak onu.

SHEILA

Çık odamdan! Çık... çık odamdan.

Tom bir hamlede silahı onun elinden alır. Sheila'yı kolaylıkla alt eder ve dengesi bozulan kadının eli burkulur.

AL

Sheila, Tom... ne oluyor?

Tom elinde silahla odadan çıkar. Sheila arkasından bir kül tablası fırlatır.

Tom döner.

TOM

(sesi titriyordur ama kontrol elindedir)

Her şey yolunda... sen git yat.

Tom onu geriye doğru iter ve merdivenlerden aşağı inmeye başlar. O sırada Julie'ye gözü takılır.

Julie açık duran kapının önünde durmaktadır. Birden üzerinde annesinin geceliği olduğunu fark edip utanarak geceliği vücuduna sararak toparlanır.

TOM (GÖRÜNTÜ/ÇERÇEVE DIŞI)

Hadi, çıkalım buradan. Al, hadi.

Julie sessizce olduğu yerde duruyordur. Gözleri dolu dolu olmuştur ama ağlamaz.

SHEILA

Julie. Julie.

Julie dönüp annesine doğru yürür. Müzik kutusu kendi kendine çalmaya başlar.

26. İÇ. BÜYÜK YATAK ODASI -AKŞAM

Julie annesini yatağına yatırır. Yatağın kena-

rında sessizce oturup kötü bir sesle ona ninni söyler.

GEÇİŞ:

27. İÇ. YEMEK ODASI -AKŞAM

Passata la musica finita la festa. Eğlence bitmiştir. Konuklar gitmiş ve ev darmadağınıktır: mumlar erimiş, tavuk ve hindi kemikleri etrafa saçılmış, devrilmiş içki şişeleri ve bardaklar yerlere düşmüştür. Bir vazo kırılmış ve içindeki su akmaktadır. Meyve tabağındaki meyveler çürümeye yüz tutmuştur.

SAHNE KARARIR.

DEAD LETTERS DON'T DIE

(Orijinal adı: "Thomas Fupper")

Anais Granofsky ve Michael Swanhaus

SİYAH EKRAN

Beyaz yazılarla metin: "Bir zamanlar, bir Noel önce..."

İÇ. POSTA KUTUSU-GÜN

Karanlık.
Paslanmış menteşe gıcırtısı.
Dikdörtgen bir ışıkla ekran açılır, AMANDA CARSON'un yüzünü görürüz.
Başında bir Fransız şapkası vardır; saçları cansız, gergin yüz hatlarında bir korku vardır. Çevresini kollayarak zarfa bir öpücük kondurur ve posta kutusu olduğunu fark ettiğimiz bir kutuya zarfı atar.
Amanda'nın zarfı kutunun içinde birikmiş mektupların üstüne ağır ağır düşer.

KESME:

DIŞ. ÖLÜ MEKTUP BÜROSU -GÜN

Bir binanın kapalı duran yan kapısında "ABD POSTA HİZMETLERİ-ÖLÜ MEKTUP BÜROSU" şeklinde bir levha görürüz.

İÇ. ÖLÜ MEKTUP BÜROSU -GÜN

Eski püskü kiremit duvardaki raflarda yığınlar halinde sararmış Noel kartları, unutulmuş paketler vardır. Büronun derinliklerine doğru çekim. Raflar dolup taşmıştır. Her birinden Noel süsleri sarkar. Bir Noel ağacının üzerinde kalan son iki süslü top da düşmek üzeredir. Kamera yerlere atılmış hediye paketlerini TARAYARAK geçer. Bir kar küresi, sonsuza dek dönmeye devam eden iki balerin, dantelli kırmızı külot-

lar, tüyleri dökülmüş kocaman bir ayıcık ve kollarının altında iki torba.

Kamera THOMAS FUPPER'a yaklaşır ve durur. İncecik, ifadesiz yüzlü, orta yaşlı bir posta memurudur. Ofisinde Fupper kitap okumaktadır. Sararmış solmuş bir *Cyrano de Bergerac* kopyası. Yanında, bu kaybolmuş düşler bürosunda görevli ikinci memur CHUCK SLATES oturmaktadır. O da, bir pipetle Cola içerek *Playboy* dergisinin Noel sayısını okumaktadır.

PATRON'UN içeri girmesiyle kapıların gürültüyle açılıp kapandığını duyarız. Suratı bir buldogu andıran kilolu, iriyarı bir adamdır. Oflaya poflaya iki posta torbasını sürükleyerek içeri sokar.

PATRON

Hey, tembel karıncalar! Koca popolarınızı kaldırın da bana yardım edin!

Thomas ve Chuck torbaları zar zor sürükleyerek tasnif masasına getirirler.

PATRON (devam eder)

Şu lanet olası Noel Baba yüzünden fıtığım patlayacak!

Patron gürültüyle oturur.

PATRON (devam eder)

Bugünün veletleri bir tek şey biliyor: Almak! Almak, almak. Bu kadar üretimin sonu bu olur işte. Biz çocukken ensemize bir şaplak vururlardı, o kadar! Müthiş bir Noel geçirdik diye zevkten dört köşe olurduk.

CHUCK

Sanırım bu, çocuk suistimaline giriyor.

PATRON

Bugün aldıklarımdan daha çoğunu alırdım. (Thomas'a döner.) Dilini mi yuttun, Fupper? Bugün konuşmaya niyetin yok galiba.

Thomas mektupları ayırmaktadır. İşinden başını kaldırıp bakar.

THOMAS

Neden konuşmayayım, Patron.

PATRON

Saat üçe kadar bu mektupların tasnifi bitmiş olsun.

Patron kapıya doğru yürür.

Thomas işi bırakıp saate bakar. Dört! Bir mektup zarfı oluktan aşağı kayarken çıkardığı sesi duyarız.

İÇ. OLUK

Bir mektup havada uçarak düşer.

ÖLÜ MEKTUP BÜROSU

Thomas oluğun kapağına bakar.

CHUCK

O mu?

THOMAS

Evet.

OLUK

Mektup havada pike yaparak kapaktan içeri girer.

ÖLÜ MEKTUP BÜROSU

Thomas nefes almadan beklemektedir. Mektup yaklaşırken uzaktan bir daktilo tuşlarının sesi gelir. KAĞIT SESİ. Mektup delikten süzülerek çıkar ve tam Thomas'ın önüne düşer. Zarfın üzerindeki ruj lekesi Amanda'nın mektubunu belirler. Thomas donakalmıştır.

CHUCK

Bu hafta neler yazmış bakalım hanımefendi?

Thomas uzanıp zarfı alır, dikkatle açarak mektubu okumaya başlar. Önce kendi sesini duyarız sonra Thomas'ın sesiyle Amanda'nın sesi karışır ve diğer sahneye geçiş yapılır.

AMANDA (Dış ses)

Çok Sevgili Joshua, her zamanki gibi seni çok özlüyorum.

DIŞ. AMANDA'NIN EVİ- AKŞAMÜZERİ

Thomas 1940 Schwinn klasik model bisikletinde oturmuştur. Ön tekerleğe takılmış sepetin içinde öğle yemeği için hazırladığı kesekağıdı durmaktadır. Gidona bir kilometre saati ve bir de mil saati takılıdır. Bisikletin iki tarafında ABD Posta yazan iki torba vardır. Thomas, gözünü Amanda'nın evinden ayırmadan sandviçinden bir lokma ısırır.

AMANDA (Dış ses)

Yine Noel geliyor ve ben yine yalnızım. Yılın bu döneminden hiçbir keyif almıyorum, sadece yalnızlığımı hissediyorum.

Amanda evin ön kapısına çıkar. Thomas'ın varlığından habersizdir.Kapıya bir Noel çelengi asmaya çalışır ama beceremez.

AMANDA

Kahretsin!

Thomas içi sevgiyle burkularak ona bakar. Amanda'nın duyguları onun da duygularıdır. Amanda çelengi asmaya çalışır ve beceremez... Thomas da onunla birlikte aynı duyguları paylaşır.

O sırada bir başka postacı STEVE kaldırımda belirir. Thomas onun sesiyle irkilir.

STEVE

Hey Tom, ne arıyorsun sen buralarda?

Thomas hemen Amanda'ya bir bakış fırlatır ve ayağıyla bisikletin pedalına basar.

THOMAS

Hiç... sandviçimi yiyordum.

STEVE

Yemek için epeyce uzaklara gelmişsin!

THOMAS

Yok... tam yolumun üstü...

STEVE

Artık bu tarafa dağıtım yapmıyorsun sanıyordum.

THOMAS

Evet, büroya transferimi yaptırdım.

STEVE

Büroya mı?

Thomas bisikletini hareket ettirir.

THOMAS

Seni gördüğüme sevindim.

Steve şaşkın şaşkın ona gülümser.

STEVE

Hıı. Ben de.

Thomas bir ağacın arkasına gizlenmiştir. Amanda sonunda çelengi asar, şöyle bir çevreye bakıp eve girer ve kapıyı kapatır. Çelenk bir Noel simgesi olarak çok şık ve zarif bir şekilde kapıda durmaktadır... derken birdenbire GÜRÜLTÜYLE yere düşer.

KESME:

İÇ. ÖLÜ MEKTUP BÜROSU-AKŞAM ÜZERİ

Thomas, *Cyrano*'nun son sayfalarını okumaktadır. Yemek kesekağıdı boşalmış, önünde duruyordur. Odanın arka tarafından CHUCK gelir. Elinde şeffaf, oldukça rüküş bir sabahlık tutarak ona gösterir.

CHUCK

Deb'in Noel hediyesi. Gizlidir ha! Nasıl buldun?

Thomas kitaptan başını kaldırıp bakar.

THOMAS

Bunu sen mi aldın?

CHUCK

Yoo. İçerde duruyordu. Paketin iade adresi yoktu. Beş kağıt harcamaktan kurtuldum.

THOMAS

Bence düşünmek önemli.

CHUCK

Doğru! Sen 'yıllanmış' sevgiline ne aldın bakalım?

THOMAS

Ne alacağımı bilemiyorum ki... ona verebileceğimden fazlasına layık...

Chuck dantelli sabahlığı çekmecesine koyarak mektupları tasnif etmeye başlar.

CHUCK

Onunla daha konuşamadın, değil mi?

THOMAS

Henüz değil.

CHUCK ona döner.

CHUCK

Thomas, dostum. Tuttuğunu koparmayı öğrenmelisin.

Elindeki mektubu buruşturup avucunda top şeklinde sıkar.

CHUCK

Bu aptal Stevie Wonder tarzı platonik aşk fazla uzadı artık.

THOMAS

Daha erken.

CHUCK

İki yıl oldu yahu! Kadın ölmüş kocasına mektuplar yazıp duruyor! Onun da yalnızlık çektiği ortada.

THOMAS

İşleri aceleye getirmek istemiyorum.

CHUCK omuz silker.

CHUCK

Oğlum, kumarı göze alacaksın. Boşa atmıyorsun ki.

Thomas'ın bisikletinin SESİ duyulur.

KESME:

DIŞ. AMANDA'NIN EVİ

Thomas evin karşısında durmuş, papyonunu düzeltmektedir. Vücuduna dar ve bir beden küçük gelen bir takım elbise giymiştir. Bisikletinin sepetinde bir papatya durmaktadır.

THOMAS

Merhaba, adım Thomas Fupper. Ben... şey... posta dağıtım merkezinde memurum... mektuplarınızı okuyordum da...

Derin bir nefes alarak eliyle kaşlarını düzeltip çiçeği kaptığı gibi bisikletinden iner.

DIŞ. AMANDA'NIN EVİNİN ÖNÜ.

Thomas beton yola yaklaşır.

THOMAS

Merhaba, adım Thomas Fupper. Mektuplarınızı... şey, yani ben Ölü Mektup Bürosu'nda çalışıyorum...

Thomas'ın adımları karışır. Cümlesinin sonunu getiremez ve tam patikaya adımını atacakken durur. Amanda'nın evini ilk kez görüyormuş gibi bakar.

Hadi, git! Git işte! Bir şey yok bunda. Thomas bir anda çökmüştür ve toparlanamaz. Elindeki çiçeği özenle beton yolun kenarına koyar. Yıkılmış halde geriler. Amanda sokağın köşesinden evinin patikasına gelirken, Thomas oradan kaçar. Yerde bir papatya! Amanda oradaki terk edilmiş çiçeği alır ve etrafına bakınır. Kimseler yoktur. Bir buketten düşmüş olmalı, diye düşünür. Çiçeğe sarılarak evine doğru yürür.

KESME:

İÇ. AMANDA'NIN EVİ -GECE

Papatya Amanda'nın TV sehpasında bir bardağın içinde duruyordur. Swanson dondurulmuş gıdalarından aldığı "Sürpriz Biftek" tabağı önündedir. Yemeğini yerken televizyonda haftanın

filmi adlı programda saçma sapan bir film izlemektedir. Amanda filme fena halde kaptırmıştır.

Kamera biraz geriler. Amanda'nın yanında sanki biri oturuyormuş gibi bir takım elbise koltuğun üzerine özenle konmuş, elbise ceketinin kolunun altına da küçük bir çocuk kıyafeti yerleştirilmiştir. Mutlu bir aile tablosu. Amanda uzanıp ceketin boş kolunu eline alıp sevdiği adamın koluna sarılıyormuş gibi yüzünde garip bir gülümsemeyle filmi izlemeye devam eder.

KESME:

İÇ. THOMAS'IN EVİ -GECE

Çatlak tavandan sarkan tek bir ampulle aydınlatılmış oda, çiçek desenli duvar kağıdıyla kaplıdır. Bir köşede sünmüş bir Charlie Brown Noel ağacı durmaktadır.

Fred Astaire ile Ginger Rogers'ın kar üzerinde dans eden bir fotoğrafı duvara bantla tutturulmuştur

Televizyonda, ağlamaklı bir ifadeyle Rudolph adlı Kırmızı Burunlu Ren geyiği'ni görürüz. Thomas şişkin yastıklarla dolu bir koltukta oturmaktadır. (Bundan sonraki çekimler, Thomas'ın arkasından yapılır.) Bir şarap bardağı kaldırıp içer, bardağı indirir, tekrar içer. Bardak görüntüden çıkar. Thomas elini kaldırır ve ağzına bir silah dayadığını görürüz.

Noel ışıkları yanıp söner. Silahın çelik namlusu Thomas'ın dişlerine çarpar. Yanağından aşağı doğru bir damla yaş süzülür. Rudolph. Thomas tabancayı ağzından çeker ve yerdeki kaba tüylü turuncu halının üstüne yığılıp kalır. Tabanca parmaklarının arasından kayıp düşer.

GRAFİK UYUM:

İÇ. ÖLÜ MEKTUP BÜROSU -GÜN

Bir çocuğun elinden çıkmış resimde, Noel

Baba'yı bir kan gölünde yatarken görürüz. Resmin altında bir ilkokul çocuğunun el yazısıyla şunlar yazılıdır:

NOEL BABA YALAN SÖYLÜYOR.

Chuck kartpostala bakıp başını iki yana sallar.

CHUCK

İyi Noeller, İsa.

Thomas önündeki yüzlerce mektubu ayırmakla meşguldür. Patron bir yığın mektupla içeri girer. Yine halinden hiç memnun değildir.

PATRON

Şu paketlemeyi ben yapsaydım... kaç kişinin kafasını koparmıştım.

Thomas patronun getirdiği torbaları özenle alır.Elleri boşalan patron kendini sandalyeye bırakır.

PATRON

Neyse ki, bu son gün.

CHUCK

Bu insanın içinden gelmeli, patron.

PATRON

Başlarım şimdi içinden gelmesine de...

Chuck elindeki torbayı yere bırakıp patronun karşısına dikilir.

CHUCK

Ne oldu yine!

PATRON

Derdin ne senin, Mr. Slates? Benimle bir alıp veremediğin mi var?

CHUCK

Evet var. Senin gibi adamların bütün gün böyle hepinizin canına okumasından bıktım usandım. İnsanın canını sıkıyorsun. Yeter söylendiğin.

PATRON

Fupper, doğru mu bu?

Thomas şaşırmış bir ifadeyle ona bakar.

THOMAS

Evet, doğru.

CHUCK

Tatil günü çalışan bir tek sen varsın sanki.

Patron yerinden kalkar.

PATRON

En son ne zaman bir Noel kutladığımı bilmek ister misin? 1959 yılının 24 Aralık günü. Bu, annemin son kez eve pis kokan turuncu bir eşofman getirdiği Noel'di. Her yıl o iğrenç fabrikanın pantolonlarından getirirdi. Aynı pis kahverengi torba içinde. Üç çift ekstra büyük beden eşofman altı! Her Noel'den sonra üstüne büyük gelen turuncu renkli o polyester eşofmanla sokağa çıkmak ne demektir bilir misin sen? Bu, ayın yirmi beşi olduğunda hiç de güzel günlerin gelmeyeceği demektir.

Thomas ve Chuck susarlar.

PATRON

Ve bir daha olmayacak dedim. Annem yüzünde o salak gülümsemeyle o paketi bana uzatamayacaktı artık.

İşte o turuncu renkli bomba taşıyan paketi öyle bir fırlattım ki, daha havada uçarken paket yırtıldı. "Bu boktan turuncu eşofmanları giymeyeceğim artık! Onlardan nefret ediyorum. Senden de nefret ediyorum!" Annem başladı ağlamaya. Susmak bilmiyor. Aslında tam ön kapıda ağlıyor... bir de baktım ki, sokağın ortasında yırtılmış paletin içnde yepyeni bir blucin! İşte o Noel, bana bu sürprizi yapan o kadını da son görüşümdü. Boktan bir hayatım olduğunu biliyorum. Bir şeye özendiğim yok. İlla hindinizi yiyip bir

Noel geçirmeyi istiyorsanız, buyurun. Ne isterseniz yapın ama beni yalnız bırakın.
Patron sözlerini bitirir bitirmez dönüp odadan çıkar. Chuck ve Thomas oldukları yerde kalakalmışlardır. Chuck masasının çekmecesine doğru gider ve çekmeceden plastik bir torba çıkartır.

CHUCK

Sanırım bunu ona veremem.

THOMAS

Nedir o?

CHUCK

Eşofman.

(Omuz silker)

İade adresi yok.

Chuck torbayı Thomas'a atar.

CHUCK

Al, senin olsun.

Thomas düşen torbaya bakar.

THOMAS

İşler iyi gitmiyor, değil mi Chuck?

CHUCK

Yok, dostum. Gitmiyor.

Chuck elindeki mektupları fırlatıp atar.

CHUCK

Bu delikten kaçıyorum, dostum. Evde beni bekleyen iyi kötü bir karım ve iki patlak gözlü çocuğum var. Geliyor musun?

THOMAS

Hayır. Bugün ondan mektup gelir.

Chuck paltosunu giyer.

CHUCK

Bugün ne buldum, biliyor musun?

Ölü Noel Baba resmini kaldırıp ona gösterir.

CHUCK

Güzel, değil mi?

THOMAS

Kim göndermiş onu?

Chuck resmi buruşturup tasnif masasına fırlatır.

CHUCK

Yanlış yönlendirilmiş bir çocuk.

Üst taraftan oluğun kapağı TRİNK diye bir sesle açılır.

CHUCK

Ben sizi baş başa bırakayım.

Chuck arkadaşının omzuna vurup odadan çıkar. Sessizlik. Mektup her zamanki gibi havada vızıldayarak uçar ve Thomas'ın önüne yumuşak bir inişle düşer. Thomas zarfı yırtarak açar.

AMANDA (Dış ses)

Sevgili Joshuam. Sana belki de son kez yazıyorum. İçimde barındırdığım o umut sanırım artık yok oldu.

KESME:

DIŞ. SOKAK -AKŞAM ÜZERİ

Thomas kenara toplanmış kar kümelerinin arasından caddede bisikletiyle ilerlemektedir. Çevresini görmüyordur. Sanki dünya yok olmuştur.

AMANDA (Dış ses)

Bir zamanlar bir mucize olacağına çok inamıştım, ama artık giderek soğuyan mevsimlerde bana ihtiyacı olmayan bir dünyada yaşayamayacağımı hissediyorum.

Bisikletin sepetinde duran zarfın kapağı rüzgarla açılıp kapanmaktadır.

KESME:

DIŞ. SOKAK

Kaba bir çift ayakkabının karda izlerini görürüz. Koşan adamın dizine doğru bir çanta sarkmaktadır. Polis sirenleri ve bağırışmalar duyulur.

KESME:

DIŞ. SOKAK

Thomas'ın bisikletinin tekerlekleri karlı yolda çıtırdayarak döner.

KESME:

DIŞ. SOKAK

Ayakkabılarını gördüğümüz adam sokağın köşesinden çıkar ve GÜM!
Kendisi de kaba saba olan adam dosdoğru Thomas'a çarpar. Arkadan polis, sokağın köşesinden çıkar.
Adam, Thomas'tan kurtulup kaçmaya devam eder ve o sırada siyah çantasını yere düşürür. Polis adamın arkasından koşar.
Sessizlik. Bisikletin tekerleklerini görürüz. Thomas çantaya doğru ilerler ve çantayı kendine doğru çekerek fermuarını açar.

KESME:

DIŞ. DÜKKAN -AKŞAM ÜZERİ

Thomas küçük bir eskici dükkanının önünde bisikletini durdurur. Vitrinde, soğuk akşam ışkları altında parıldayan bir Noel giysisi vardır. Thomas bisikletten iner.

KESME:

DIŞ. SOKAK. NOEL AKŞAMI

Her tarafta Noel süslemeleriyle sokak neşeli bir havaya bürünmüştür. Lapa lapa kar yağmaktadır. Broker T & MG'nin "Noel Baba geliyor" şarkısı derinden duyulmaktadır.
Derken sokakta Thomas belirir. Bisikleti Noel Baba kızağı gibi dekore edilmiş, gidona kıpkırmızı burnuyla Rudolph bağlanmıştır. Sepetteki transistörlü radyodan "Noel Baba Geliyor" şarkısı güçlü bir şekilde duyulur. Thomas eskici dükkanından aldığı Noel elbisesinin altına da Chuck'tan aldığı turuncu eşofmanı giymiştir.
Yoldan aldığı siyah çantayı posta torbasına tıkıştırmıştır.

Bisikletini karlı yolda çılgınca sürer ve keskin bir virajla sağa döner.

KESME:

DIŞ. EMPIRE STATE BİNASI -GECE

Bir Noel Baba, boş bozuk para kutusunun yanında sürekli elindeki çanı çalarak beklemektedir. Thomas onun yanından hızla geçer ve bisikletini durdurur. Kaldırıma çıkarken Rudolph'un başnı okşar ve siyah çantayı alır.

THOMAS

Bir yere kaybolma, hemen geri döneceğim.

Binanın kapısına doğru ilerler.

DARREL

Hey, Noel Baba!

Bir grup zenci çocuk Thomas'ın peşine takılır. Liderleri DARREL, Thomas'a yetişir ve ceketini çekiştirir. Thomas şaşkınlıkla geri dönüp bakar.

DARREL

Sana sesleniyorum!

Diğer çocuklar da yanlarına gelmiştir. Thomas'ın çevresini sararlar.

DARREL

Evet, çantanda bana da bir armağan var mı bakalım!

Diğer çocuklar gülmeye başlar.

THOMAS

Ne?

Çocuk ceketinin altından bir bıçak çıkarır.

DARREL

Hadi uzatmayalım şu işi. Sökül paraları!

Çocuklar giderek çemberi daraltırken, Thomas az ötedeki diğer Noel Baba'ya doğru bakar ve tekrar çocuğa döner.

DARREL

Hadi, adamım. Bu gece olay çıkarmak istemiyorum.

THOMAS

Sana bir şey sorabilir miyim?

Darrel onun bu içtenliği karşısında şaşırmıştır.

DARREL

(diğer çocuklar döner)

Deli mi bu adam?

(sonra Thomas'a döner)

Evet, sor bakalım.

THOMAS

Noel Baba'ya hiç inandın mı sen?

Çocukların hepsi gülmeye başlar.

THOMAS

Yani, küçükken?

DARREL

Ben hiç o masallara inanmadım. Ayrıca, sadaka da istemiyorum. Bileğimin gücüyle kazanmayı erken yaşta öğrendim. Soruna cevap vermek gerekirse, Noel Baba'ya inanacak şansım bile olmadı.

THOMAS

Üzüldüm.

DARREL

Ben de.

Thomas çantadan birkaç yüz dolar çıkarır.

THOMAS

(paraları Darrel'ın açık duran avucuna sıkıştırarak)

Sana ancak bu kadarını verebilirim.

Thomas, Empire State binasına girer. Çantasıyla holden ilerlerken, kamera binanın tepesini gösterir.

GEÇİŞ:

İÇ. AMANDA'NIN EVİ -GECE

King Kong'un Empire State binasına tırmandığı sahneyi gösteren bir kartpostala YAKIN ÇEKİM. Sahne dışından çığlıklar ve hayvanın homurtu-

ları duyulur. Kamera Amanda'ya yaklaşır. Elinde tabağıyla mutfakta, pencere pervazında duran transistörlü radyoya kulak vermiştir. HABER SPİKERİ konuşmasına devam eder:

SPİKER

... Polis ne yapacağını bilemez halde... bir Noel gecesinde asla böyle bir olay yaşanmamıştır...

DIŞ. AMANDA'NIN EVİ

Thomas karşı kaldırımda bisikletine oturmuş, pencerede duran Amanda'yı izlemektedir. Bisikletin sepetinde Amanda'nın bütün mektupları kırmızı kadife bir kurdeleyle bağlanmıştır. Thomas kaşlarını ve Noel Baba sakalını düzeltir.

THOMAS

Merhaba, adım Thomas Fupper. Beni tanımıyorsunuz, biliyorum ama ben... (derin bir nefes çeker) ben... size aşığım.

Mektup destesini kaptığı gibi, bisikletinden iner. Rudolph'u okşayarak kafasına bir tokat atıp eve doğru yürür.

DIŞ. AMANDA'NIN EVİNİN BETON YOLU

Büyük büyük adımlar, kapıya yaklaştıkça yavaşlar. Zilin çevresi düzgün bir şekilde sarıya boyanmıştır. Thomas uzun, kemikli parmağını zile basar.Sonra durur. Kamera yaklaştıkça titrediğini görürüz. Zil çalar. O kadar korktuğu zile eliyle bir işaret yapar.

THOMAS

Merhaba, adım Thomas...

Evden RADYO SPİKERİNİN SESİNİ duyar.
RADYO ARAYA GİRER:

SPİKER

Noel Baba kıyafetinde bir adamın binanın tepesinden tam 40.000 doları havalara fırlatmasıyla kargaşa başladı...

GERİYE KESME:

Spikerin sesi hafifler. Radyodan polis sirenleri ve insanların bağırışmaları duyulur.

Thomas donup kalmıştır.

İnanılmaz bir durum!

Yaptığı şeyin sonuçları karşısında şaşkın, geri geri adımlarını atarken kapı açılıverir. Thomas irkilir ve elindeki mektuplar yere düşerek etrafa saçılır. Bir mektuplara bir Amanda'ya bakar. Amanda kendi mektuplarını tanımış ve utanmıştır.

THOMAS

Ben... ben...

Amanda mektuplara bakarken, Thomas yavaş yavaş gerilemeye devam eder.

THOMAS

(geri geri giderek)

Ben... üzgünüm...

Döner dönmez bisikletine çarpar ve devirir. Kendi de sendeler ama hemen toparlanıp bisiklete atlar ve gider.

Amanda evinin kapısının önünde, son birkaç yıllık yaşamı ayaklarının dibinde öylece durur. Sonra eğilerek yavaş yavaş o değerli anılarını yerden toplamaya başlar. İçinden geçen duygularla gözleri dolmuştur.

KESME:

İÇ. ÖLÜ MEKTUP BÜROSU ERTESİ-SABAH

Thomas mektup torbalarının arasında yatmış uyuyordur. Odaya güneş ışınları süzülürken kristal gibi parlayan toz taneciklerini görürüz.

Güçlükle gözlerini açar, kafasını sağa sola çevirip doğrulur. Hemen ilk iş olarak kaşlarını düzeltir.

Amanda da, mektup yığınları üzerinde oturmuş sessizce onu izlemektedir. Thomas'ın bisikleti tam arkasındadır. İkisi de hiç konuşmadan, na-

sıl birarada olduklarını anlamaya çalışır gibi birbirlerine bakarlar. Thomas ağzını açacak olur ama önce Amanda konuşur.

AMANDA

Evimden buraya kadar seni izledim.

Sessizlik.

THOMAS

Bir yanlışlık oldu... bu olanlar bir hataydı.

AMANDA

Mektuplarımı nasıl buldun?

THOMAS

Ben... burada çalışıyorum. Kötü bir niyetim yoktu. Her şey birdenbire oluverdi. Hazırlıksız yakalandım.

AMANDA

Kimsin sen?

THOMAS

Adım Thomas.

AMANDA

Pekala, Thomas: Şimdi anlat bakalım, neler oluyor?

Thomas ellerini çaresizce sarkıtır.

THOMAS

Her şey ters gitti. Kimse anlamadı. Sadece insanlara inanacakları bir şey vermek istedim.

AMANDA

Demek, sendin.

THOMAS

Onlara bir şeyler vermek istemiştim. Herkes bir şey ister... herkesin bir şeye ihtiyacı vadır.... verebileceğim başka hiçbir şeyim yoktu.

AMANDA

Bütün bu olanların benimle ne ilgisi var, peki?

Thomas mektup torbalarının arasında huzursuzca kıpırdanır ve başını öne eğer.

THOMAS

Hep bu düşü kurdum. Sadece bir Fred Astaire filminin kupürü... ama benim... çünkü orada sen varsın. Bir kar fırtınasında güneşin altında dans ediyoruz. Bu düşün yok olmasına izin veremezdim.

Amanda çekingen çekingen ona bakar.

AMANDA

Beni nereden tanıyorsun ki?

THOMAS

O sokağa mektup dağıtırdım. Seninle konuşmayı çok istedim. Ama onun sana yaptıklarını gördükten sonra...

Amanda başını başka tarafa çevirir.

THOMAS

Artık buralara gelmeyi hiç istemiyordum. Seni üzdüğünü göre göre, elimden hiçbir şey gelmemesine kızıyordum. Ben bu sokaktan ayrıldıktan sonra sen mektupları yazmaya başladın.

AMANDA

Sen de onları okudun.

THOMAS

Seni tanıyabilmemin tek yolu buydu. Beklediğin o mucizeyi gerçekleştirebilmek istedim. Ama kimse anlamadı.

Amanda ona yaklaşıp takma sakalını ve şapkasını çıkarır.

AMANDA

Kocam ölmedi. Her şeyi alıp kaçtı, ortadan kayboldu.

Bir mektup oluktan kayarak havada dalgalanır, ve masaya iner.

THOMAS

Biliyorum.

Hafif bir keman sesi etrafa yayılır.

AMANDA

O benim hayatımı aldı.

Beş mektup ard arda gelmiş, ardından yüzlercesi düşmeye başlamıştı. KLASİK VALS MÜZİĞİ yavaş yavaş ön plana çıkar.

THOMAS

Bir denemek istiyorum.

AMANDA

Nasıl başlayacağımı bile bilmiyorum.

THOMAS

Başladın bile.

Amanda Thomas'ın elini tutar. Thomas onun mis gibi kokusunu içine çeker. Sarılırlar. Mektuplar kar tanecikleri gibi her tarafta uçuşuyordur.

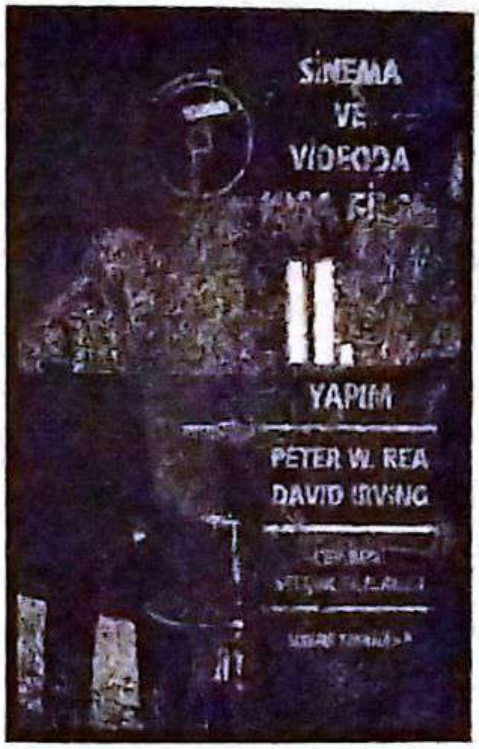
Adım adım valse başlarlar ve Fred Astaire ile Ginger Rogers gibi dans ederler. Aşkı hiç tatmamış iki kişi o anda aşkı bulmştur.

Fonda, POLİS SİRENLERİ kullanılabilir.

SON

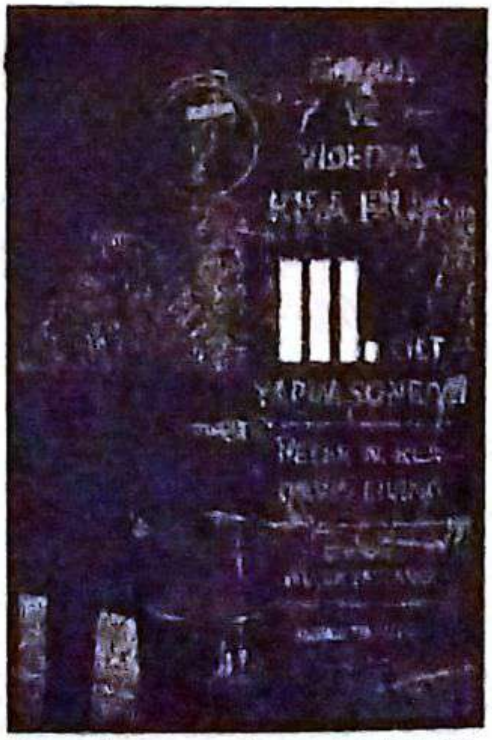
SERİNİN DİĞER KİTAPLARI

I.CİLT: YAPIM ÖNCESİ



II. CİLT: YAPIM

SİNEMA VE VİDEODA KISA FİLM



III. CİLT: YAPIM SONRASI

kısa film yazmak

- Kısa film senaryosu yazımı üzerine kapsamlı bir kaynak
- Senaryonuzu yazmanız için yeni materyaller ve kısa film formunun geleceği üzerine düşünceler
- Kısa film senaryosu yazımıyla ilgili çok sayıda alıştırma
- Kısa film senaryolarına uygun film türleri üzerine tartışmalar

Deneysel ya da geleneksel uslupta olsun, kısa film, senaryo yazarı açısından ciddi disiplin gerektiren bir biçimdir. Bu kitap bir sinema öğrencisine veya işe yeni başlayan acemi bir senaryo yazarına canlandırmadan dramatizasyona, karakter yaratmadan diyaloglara dek her açıdan kısa filmde hikaye anlatmanın yöntemlerini gösteriyor ve bir kısa film için en iyi şekilde nasıl senaryo yazılacağını öğretiyor. Alıştırmalar, örnek kısa film senaryoları ve popüler türlerin kısa filme uyarlanışı gibi tartışmalarla konu destekleniyor. Kitap, aynı zamanda hikaye anlatmanın, görselleştirmenin, karakter yaratmanın ve bir kısa film yapısı oluşturmanın temel dramatik ilkelerini sunuyor ve bir kısa film senaryo yazarına özellikle şu öğelerden yararlanmasını öğütlüyor:

- Anlatımı çerçevelemek için masallar, efsaneler, anektodlar ve gerçek hikayeler
- İnandırıcı karakterler ortaya koymak için imajlar ve diyaloglar
- Komedi, hiciv, melodram ve diğer dramatik biçemler
- Hikaye aktarımında kullanılmak üzere zaman, mekan, ses ve diyaloglar

SERİNİN DİĞER KİTAPLARI

SİNEMA VE VİDEODA
KISA FİLM I :
Yapım Öncesi
ISBN: 975-8716-27-1

SİNEMA VE VİDEODA
KISA FİLM II :
Yapım
ISBN: 975-8716-28-X

SİNEMA VE VİDEODA
KISA FİLM III :
Yapım Sonrası
ISBN: 975-8716-29-8

es YAYINLARI
Focal Press

Osmanağa Mah. Osmancık Sok. No: 7/4 Kadıköy / İSTANBUL
Tel: 0216 414 59 12 Fax: 0216 414 59 13
e-mail: esyayinlari@esyayinlari.com

ISBN 975871649-2
9 789758 716494